待望の餓狼伝説シリーズ最新作登場!
1996年2月1日発行
(毎月1回1日発行)
SOFT BANK
SOFTBANK MOOK
アーケードゲーム
マガジン
Magazine
© SEGA
2.1996
創刊4号
定価490YEN
総力特集
筐体
それはボクらの夢のハコ!
特別付録 セガ描き下ろし
「電脳戦機バーチャロン」
特製ポスター
特報&続報!
リアルバウト餓狼伝説
神凰拳
ときめきメモリアル
対戦ぱずるだま
電脳戦機バーチャロン
マンクスTT
闘神伝2
D&D
~シャドー オーバー ミスタラ~
セクシーパロディウス
パーフェクトガイド
スカイターゲット
バーチャコップ2
マーヴル・スーパーヒーローズ
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
ファイティングバイパーズ
ほか

なめらかな動きの秒間30フレームのポリゴンカーレース

2P対戦で熱くなれ！

実写さながらの湾岸線20コースをドリフトでつっぱしれ！

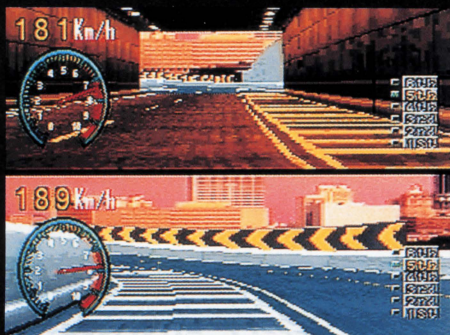
SEGA SATURN™

12月15日発売！

湾岸デッドビート

3D-PHONIC レーシングコントローラー対応

二人で競える、2P対戦モード。

友人とリアルなレースが楽しめる2P対戦モードを用意したぞ。画面の上下にそれぞれのコックピットが映り実戦さながらの迫力だ。

▲ 対戦モードも搭乗視界がリアル

3つの視点で、迫力3倍。

ゲームの視界を、リアルな搭乗、ドリフト姿勢が見える後方、周囲の状況がつかめる望遠の3ポイント設定。好きな視点で愛車を意のままに操れ。

◀コックピット感覚の搭乗視界

▲ドリフトが迫力いっぱいの後方視界

◀レースの流れがひとめで掴める望遠視界

＊画面写真は開発中のものです。

全開！高速湾岸線全20コース。

昼5コース、夜5コース、そしてミラーコース。全20コースで高速をシミュレーション。迫真さにキミは現実を忘れてしまう。

美女を乗せて突っ走れ! シナリオモード。

木下優、水谷リカなど10人の実写美女が誘いを待っている。彼女をサイドシートに誘えるのは、過酷さに勝ち抜いたスピードキングだけだ。

木下　優

水谷リカ

株式会社パック・イン・ビデオ　6,800円（税別）

VICTOR CREATES IT. ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名及び住所、氏名、電話番号をご記入のうえ……

ビクター Vサターン激走。

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

●ビデオCDとフォトCDが再生できる●
ツインオペレーター登場!!

Vサターン(セガサターン)にツインオペレーターを装着するだけでビデオCDソフトとフォトCDソフトが楽しめる。

●ビデオCDとしては「プレイバックコントロール」対応のほか「フラッシュ再生」「スロー再生」「ストロボ再生」などの多機能に加えて新たに「プログラム再生」機能を搭載。楽しみがさらに広がった。

●またフォトCDとしては「ポートフォリオ対応」だから、音楽やナレーションに合わせた写真の再生が可能。

●その他充実のオプション機能対応。縦・横回転/拡大・縮小/球面張り付け/プログラム再生など。フォトCDの魅力をとことん発揮。

*は バージョン2.0規格 プレイバックコントロール機能付

▼ビデオCD

バーチャファイタースペシャル*
――ビデオCDエディション――
VIIF-5 3,900円(税別)
発売元:ビクターエンタテインメント(株)
© SEGA 1994,1995

▼フォトCD

「LOOK」雛形あきこ
4,800円(税別) 発売元:グラムス(株)
© 1995 グラムス/山岸 伸/コンパス

ツインオペレーター
RG-VC2 標準価格 **21,000**円(税別)

ビデオCDソフト
1040タイトル発売中!
(平成7年10月現在/国内)

ビデオCDデコーダー
RG-VC1 標準価格**19,800**円(税別)

日本国内において販売されている、このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

セガサターンシステム完全互換機

処理スピードに優れる32ビットRISC CPUを2基搭載した、ハイパフォーマンス。高速ポリゴン、1670万色以上のフルカラー表現の高精度映像。そして、PCM32チャンネルによる大迫力サウンド。人気ゲームソフトも待望の新作もぞくぞく登場して、Vサターンは、これからもノンストップで走り続ける。

次世代ヴァーチャル・ゲームマシン

RG-JX1
(本体の標準価格は設けておりません)

[ビクターお客様ご相談センター] 東京:〒113東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビルTEL.03-5684-9311 大阪:〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM 係へ。

日本ビクター株式会社

アーケードゲームMagazine

創刊4号 2月・1996

CONTENTS

期待の超大作 特報&続報!!

リアルバウト餓狼伝説(SNK)……P6
電脳戦機バーチャロン(セガAM3研)……P18
マンクスTT(セガAM3研)……P22
神凰拳(ザウルス)……P24
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(コナミ)……P28
闘神伝2(カプコン)……P32
D&D~シャドーオーバーミスタラ(カプコン)……P41
セクシーパロディウス(コナミ)……P150

総力特集 筐体—それはボクらの夢のハコ!!

~セガAM4研独占ルポ&大型シミュレーター体験記~ P43

攻略のすべてをまとめてお届けする!

パーフェクトガイド

スカイターゲット……P73
バーチャコップ2……P77
マーヴル・スーパーヒーローズ……P113
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣……P121
ファイティングバイパーズ……P129

ホットな新作情報をキャッチ・アップ!

NEW RELEASE SCRAMBLE

P54

スカルファング 沙羅曼蛇2 19XX 麻雀同級生Special テトリス プラス まうすけのオジャマざわーるど オーバートップ タタコット ときめきAVごっこ~脱いだらスゴイんです ちびまる子ちゃん~まる子デラックスクイズ

特別企画満載

セガパブリシティデザイナーインタビュー……P68
初心者のための基板購入ガイド・第4回……P81
「2度あることはサンドアール」プレイングガイド……P84
占いオババ放浪記・第3回……P88
ゲームメーカー最前線!(アトラス)……P104
G.M.ACCESS……P106
写して遊ぼう!プリント倶楽部・第3回……P160

AM2研EXPRESS ソニックスペシャル……P72
セガエクスプレスin AGM……P90
NEO GEOワールド'96……P92
CAPCOM TIMES……P94
コナミファン倶楽部……P96
ナムコ サイバージャーナル……P97
COUNT DOWN A.G……P98
AGM読者の広場(仮)……P100
(エッセイ)アーケードTIME MACHINE/櫛田理子……P103
アンケートハガキの書き方……P112
ピンボールにトライしてみよう!……P152
A.G.M HEAD LINE……P154
読者プレゼント……P158

表紙/ファイティングバイパーズ(セガ) アートディレクション/ミニマム

STAFF

編集長/川口洋司
副編集長/福田信之
編集/三枝昭太 岸田ホネ夫 秋山ぞんび
編集アシスタント/田所妙子 田谷淳一 工藤 剛
編集協力/渋谷哲也 北村孝和 四家秀一 田中伸也 斎藤中雄(KALPA) 佐脇浩章 松本幸彦 吉田義明 松田耕作(フィードフォワードファクトリー) 市川和久 倉持征木(プロスペック) 稲元徹也(ターニングポインツ) 松崎雄一郎 作山哲広 折原光治 マサ 遠藤栄昭 櫛田理子 河上英人 小里浩一 鈴木敦子 吉村勇子 高橋実弥子 本澤徹 八木貴弘 しらさき凱 宍戸晃男 飯田REI 篠田聡
レイアウト/ミニマム Aria Zed ゆみハウス エイジア 中沢学 渡辺縁 湯川安芸子
イラスト/古怒田 武史 八重樫彩蔵
フォトグラフ/鬼頭栄次 大屋哲男 得丸裕康 郡川正次 大金彰 佐々塚啓介
校正/フィールドアップ
写植/広英社 風芽 トライアート 八峰社
印刷/凸版印刷株式会社

PlayStation

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

129600度のめまい。ディセント

あなたは**ゆらゆら**と迷路に浮かんでいる。
冥王星。**人工知能**を持った反乱ロボットに占拠された鉱物採掘基地。
襲いかかる敵をかわし、撃破し、ハイスピードで進みながら気づく。
船酔い、**めまい、**ぐらつき。まったく新しい奇妙な感覚。
ディセントは本物の3Dを、**あなたの身体に問う。**
360度の**超リアルな**空間。
その中でプレイヤー自身も360度、前後左右上下に移動する。
トータル**129600度。**3次元と3次元の気が遠くなるようなかけ算。
全米インターネット人気ランキング8ヶ月第1位の**超大物ゲーム**が、
プレイステーションで**遂に日本上陸。**
途方にくれるほどの自由度を、あなたはいま知ることになる。

Illustration by Teruhisa Tajima

1996年1月26日発売予定／予価6,400円(税別)

お問い合わせ先　ソフトバンク株式会社　出版事業部 マルチメディア局／〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 TEL:03-5642-8146

セガサターン版
バーチャファイター2 パーフェクトガイド

★キャラ別の技解説&戦術解説
★対CPU戦&ランキングモードの攻略
★デュラルの使用法やコマンドも掲載
★セガサターンマガジン本誌に掲載された紹介・攻略ページを採録!!

SEGA SATURN MAGAZINE編集部 編
AB判・予価980円

'96年1月中旬発売!

アミューズメントブックス VOL.1
メタルファイター♥MIKU 公式設定資料集

SEGA SATURN MAGAZINE編集部 編
A4判・予価2500円

●ゲーム本編では遊べない「特別編・幻の対決 みくVSサファイア」が収録されたサターン版CD-ROM付き

人気ゲーム「メタルファイター♥MIKU」公式設定資料集が、オリジナルCD-ROM付きでついに登場!

'96年1月下旬発売!

■定価は税込みです。 ■お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 Tel.03-5642-8101

ついにヤツらが帰ってきた!!
テリーが……ギースが……
そして……

特報!!

餓狼シリーズ最新作

REAL BOUT 餓狼伝説®

リアルバウト

●SNK●稼働中●格闘アクション●MVS

「サムライスピリッツ」の続編が発売されて2カ月あまりが経過する今、SNKから、もう1つのシリーズが発売された。多くの女性ファンを魅了したあのキャラクター達の闘いを、もう一度見ることができるのだ。「餓狼伝説3」をベースに、山崎などの前ボスキャラに加え、キムなども登場するぞ。

シナリオは「餓狼伝説3」の続編になる!

ラスボスは……ギース・ハワード!?

今回も堂々の登場をするギース。しかし、このギースは本物なのか?

サウスタウンにひっそりと伝わる〝秘伝書〟。すべての格闘技の奥義が刻み込まれているといわれるその書物をめぐる闘いも終わりを告げた。計3つの秘伝書のすべてを手に入れたギース・ハワードは、その書物を見ることもなく、傍らにいるビリー・カーンに、秘伝書の処分を命じた。

「秦の血を引くものが秘伝書を手に入れるとどうなるのか、私にも分からん」

再び起こる、秦兄弟との争いを感じとったギースは、自らが手に入れた秘伝書をエサに〝キング・オブ・ファイターズ〟の開催をもくろむ。

「ビリーよ、街の様子はどうだ」

「ハイ、ギース様を倒そうと、躍起になっています」

「あの大会ほど、私に利を与えるものはない。この街の支配者は、この私だけだということを、あらためて思い知らせてやるわ」

長い沈黙を破って、再びギースタワーに明かりがともる時、血に飢えた狼が牙を剝くが如く、街に戦慄が駆けめぐった。

前作の登場キャラに加えて、キム・カッファン、ダック・キング、そしてビリー・カーンなども、この闘いに参加する。そして、今回のゲーム設定には、クラウザーの名前すら登場するのだ。最後の敵は、ギースなのか、クラウザーなのか、それとも……。

 ※画面写真は開発中のものです。※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

"餓狼3"のシステムをさらに使いやすく

この「リアルバウト餓狼伝説」は、基本的には「餓狼伝説３」のシステムを踏襲している。操作は８方向レバーとＡ～Ｄの４ボタンというものだが、ボタンの設定が変わっている。Ａがパンチ、Ｂがキック、Ｃが通常威力大攻撃、Ｄがオーバースウェー関係となっている。その他、一部の技を除いて空中ガードが可能になり、ジャンプ中にＤボタン押しで、空中振り向きができるようになった。また、一部キャラクターは起き上がり攻撃や、追い打ち攻撃ができるようになっている。この辺は後のコマンド表を見てもらいたい。

懐かしいキャラクターも帰ってきた。

勝利グラフィックも豪華になった。

これがキャラクター選択画面

新キャラの追加で、総勢16人になった、キャラ選択画面。

オーバースウェー関係は？

オーバースウェーが、Ｄボタン１つで行えるようになり、使いやすくなった。これによって、対オーバースウェー攻撃なども簡単に行えるようになった。しかし、オーバースウェーにいる状態でダッシュ移動をすると、中央のラインに戻ってしまうぞ。移動した後の自由度が低いので、攻撃避けと同じような感覚で使用できるかも。

オーバースウェー

相手の攻撃を瞬間敵に避けることができる。前作のそれよりは、攻撃避けに近い。

オーバースウェー攻撃

オーバースウェーラインから、通常ラインに戻りながら、相手を攻撃することができる。

対オーバースウェー攻撃

Ｄボタンで、オーバースウェーラインにいる敵を攻撃できる。前作と同じで簡単かもね。

勝利時にランクも表示される

ラウンド終了時に、かかった時間や使った技などで、プレイヤーのランキングが表示される。この条件は、おそらく、前作と同じ条件で決められるのだろう。超必殺技などを使用すると、より高いランキングになるぞ。しかし、〝3〟のように総合ランキングによってラスボスが変更されるかどうかは、今のところ不明だ。

いかに速く、しかも超必殺技や潜在能力を使用して倒すかで、ランクの高さが変わってくる。

挑発ももちろんあるぞ

遠距離でＣボタンを押すことによって、全キャラが、挑発行為を行うことができる。しかし、挑発によって何かが起こるわけではなく、餓狼シリーズの基本に戻って、純粋な挑発にとどまるだろう。キャラによって、色々な挑発ポーズがあるぞ。余裕がある時にどうぞ。

間合いが開いて仕切り直しに出してみるとか。

コンビネーションアタックも簡単に出せるようになった

コンビネーションアタックも、全キャラ共通のコマンドになったのがうれしい。Ａ→Ｂ→Ｃという順番にボタンを押すことで可能だ。しかも、単純にABCの３ラッシュ（ラッシュとは、連続で攻撃が入った、連続技の単位）ではなく、AABBCの５ラッシュや、レバーの上下も含むことができる。

Ａ－つまりパンチボタンで最初の攻撃が開始される。Ａ攻撃を複数当てることも可能。

次がＢ－キックボタン。ここでも、パンチ同様に複数入力をすることができる。

最後をＣにすることで、コンビネーションアタックが完了する。途中で必殺技を入力してみては？

新システム導入！リアルバウトを極めろ！

前作からの変更点の次は、新たに追加されたシステムを中心に紹介してみよう。

まず最初に、山崎など新たに使用できるようになったキャラは別として、これまでのキャラに新しい必殺技が追加されている他に、→＋Aボタンなどの新しいコマンド技も搭載された。

体力ゲージシステムも変更されている。ゲージは１本しかないが、黄色と赤の２段階になっており、黄色のゲージがなくなると、赤いゲージが点滅し、超必殺技が使用可能になるぞ。潜在能力については下を見てほしい。

避け攻撃も（ガードから→＋A）、健在なのだ。

新しいコンビネーションもあるぞ。

リングアウトがあるのだ

歩いていくと、画面端で上のようになる。しかし、攻撃をくらうと外に落ちてしまうことに。

最も大きな変更点の１つといえるのは、なんと、リングアウトというものがあることだ。しかも単純に、リングの端に行くと落ちてしまうのではなく、各ステージの端には、耐久力のある障害物があり、それが、耐久値をこえたダメージを与えられた場合、破壊されてしまう。そうなってから初めて、リングの外に落ちることになるのだが、単に歩いていっても、決して落ちない。バックダッシュやジャンプ、移動する必殺技を回避された場合、端で攻撃を受けた場合などに、リングから落下することになっているのだ。ちなみに端に障害物のないステージもあるぞ。

起き上がり攻撃、追い打ち攻撃なども

これは、キャラクターによってではあるが、相手を転ばした時や、自キャラの起き上がり時に、特殊な攻撃をすることができるというもの。追い打ち攻撃は前作でもあったが、起き上がり攻撃は新しいシステム。だが、どちらかの技がすべてのキャラにあるわけではない。テリーやジョー、キム、秦兄弟には、どちらも備わっていない。逆に、ボブやマリー、山崎は、両方とも所有している。出し方は、この後のキャラごとの項目を見れば、すべて分かる。通常攻撃の強いキャラには、どちらも持っていないという感じだ。

起き上がりに、特殊な操作で攻撃を出すことができるキャラが、何キャラか存在する。

倒れた相手に追い打ちをかけられる。投げ以外でダウンさせても大丈夫らしい。

新システム“空中振り向き”

空中振り向き、と言っても分かりにくいだろう。そこで、「KOF'95」の、八神庵の〝百合折り〟という技を思い出してもらいたい。相手の頭上を越えるジャンプをし、後方から、空中攻撃を後ろ向きに出す、という技だった。それと同じ技が、全キャラにあるのだ。ただ、空中でDボタンを押して向きを変え、その後に再度攻撃ボタンを押さなければいけないぞ。

相手を飛び越して、振り向いて、そして攻撃ボタン。

これが庵の百合折り。かなりイヤ〜な技。

超必殺技と潜在能力

超必殺技は体力ゲージが赤く点滅した時、もしくは画面下のパワーゲージがMAXの時（GOサインが出現）に使用可能（S・POWER表示）。潜在能力は、体力ゲージが赤でパワーゲージがMAXの時使用できる（P・POWER表示）。パワーゲージは、攻撃を当てる、または必殺技を出すごとにたまるが、満タンになると徐々に減っていき、その間に一度だけ超必殺技または潜在能力を使用できるのだ。

これがテリーのパワーゲイザー。ゲイザーの大きさが、若干大きくなっている気がする。

前作では、連続技からだったのが……。

トリプルゲイザー！

いきなり出すことができるようになった。これが潜在能力〝トリプルゲイザー〟の爆発だ！

ボス・復活組も合わせ全16人のリアルバウト

前作〝3″の10キャラに加え、ボスとして登場した秦兄弟や山崎で13キャラ。そして、〝SP″のキム・カッファン、ダック・キング、ビリー・カーンまで登場し、全16キャラになった。そしてその皆が、ギースを、または秘伝書をめぐって闘うことになるのだ。〝餓狼3″で「ちょっと人数が少ない」と感じていた人には、たまらないだろう。しかも、すべてが前作までにはなかった新必殺技や潜在能力などでパワーアップしている。秦兄弟の、超絶兄弟喧嘩、ビリーとギースの対決なども楽しめるぞ。各キャラクターの選択色は、AボタンとDボタンで2色。旧キャラの色も、前作とは違うので注目だ。

ボスキャラ

山崎竜二

秦崇秀

秦崇雷

復活組

ビリー・カーン

キム・カッファン

ダック・キング

〝餓狼3″を、さらに超える闘いが、今ここで始まろうとしている。

旧キャラにも追加必殺技がある

旧10キャラの必殺技の変更点は、技の追加だけではない。各必殺技の属性や攻撃判定も変化している。また、コマンドが変わった技もあるので、次ページ以降のコマンド表をよく見てもらいたい。特に、各キャラの対空技のコマンドが〝→↓↘″という、共通のコマンドになっている点は、初心者にも分かりやすいだろう。

九龍の読みが攻撃技に変更され、その他にも〝必勝逆襲脚″などといった技が追加された。

テリー・ボガード

パワーウェイブの強力版が、この〝ラウンドウェイブ″。ボタンはCボタンだ。

望月双角

相手の頭上から出現して攻撃する、忍者のような技など、合計9つの必殺技を所有することに。

近距離戦用のハリケーンアッパー風な〝爆裂ハリケーン″。攻撃判定が大きく、射程が短い。

ジョー・ヒガシ

これが、ギースの新必殺技〝ダブル疾風拳″だ。空中で一度に複数の疾風拳を放つぞ！

ギース・ハワード

フランコ・バッシュ

フランコにも、突進系の技以外の必殺技が複数追加された。これで勝率アップになるか？

ボブ・ウィルソン

ボブにも、新しく斜めに移動する対空攻撃が加わった。その名も〝モンキーダンス″！

テリー・ボガード

秘伝書をめぐる闘いから半年。テリーの前に、再びビリー・カーンが姿を現した。ギースからのメッセージ「〝キング・オブ・ファイターズ〟に参加せよ」を持って。テリーは目を閉じ、サウスタウンでの悪夢をたどりながら、拳を震わしてビリーに答えた。「返ってギースに伝えな。今度こそ、貴様の最後だとな！」

必殺技			
バーンナックル	↓↙←＋AorC	パワーウェイブ	↓↘→＋A
パワーダンク	→↓↘＋B	ラウンドウェイブ	↓↘→＋C
クラックシュート	↓↙←＋B	パッシングスウェー	↓↘→＋D
ライジングタックル	↓ため↑＋A		

※コマンドはキャラが右向きの時のもの。

特殊コマンド技	
バックスピンキック	→＋B
アッパー	↙＋A
チャージキック	ダッシュ中→＋C

投げ技・接触技	
バスタースルー	→＋C

超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋BC

目の前に、巨大なエネルギーの柱を作り出す。前作よりも巨大になっているようだ。

潜在能力	
トリプルゲイザー	↓↙←↙→＋C

前作と違い、単発で３つのゲイザーを出すことができる。破壊力がすさまじい、まさに潜在能力な技。

BIRTHDAY／3月15日
COUNTRY／アメリカ
HIGHT／182cm
WEIGHT／77kg

アンディ・ボガード

秘伝書をめぐる闘いから日本に戻ったアンディは、以前のように不知火道場で教えつつも、一人黙々と修業を積むことを怠らなかった。「ギースは必ず生きている。放っておけば、また、奴は同じ事を繰り返す」
密かに姿を消すアンディ。これが最後の闘いになることを感じ取って。

必殺技			
斬影拳	↙→＋AorC	空破弾	↙↓↘→＋B
闇　浴びせ蹴り	→↓↘＋B	飛翔拳	↓↙←＋A
昇龍弾	→↓↘＋C	激　飛翔拳	↓↙←＋C
幻影　不知火	空中で↓↘→＋D	疾風竜巻蹴り	↓↙←＋D

特殊コマンド技	
浴びせ蹴り	→＋B
上げ面	↙＋A

投げ技・接触技	
内股	→＋C
不知火蜘蛛絡み	空中で↓↓＋C

起き上がり・追い打ち攻撃		
くない弾	転ばし時↓＋C	

超必殺技	
超裂破弾	↓ため↘→＋BC

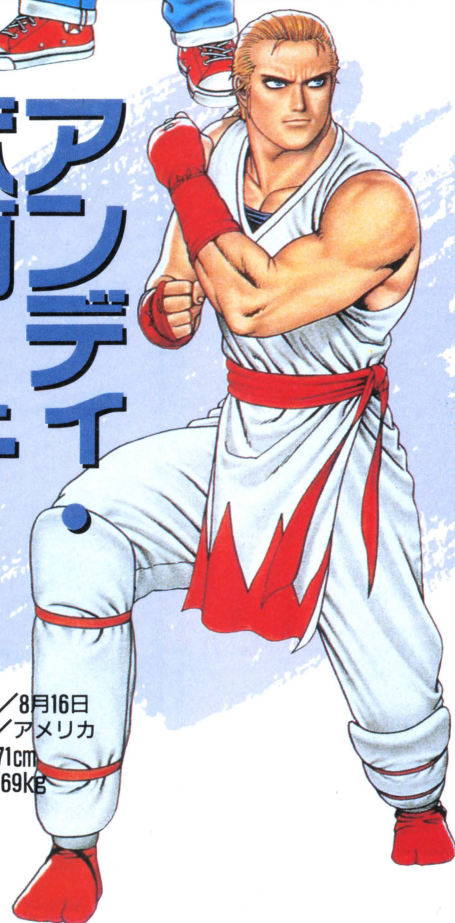
グラフィックが若干変更されたようだ。

潜在能力	
斬影　裂破	↙↓↘→＋C

すっごい超必殺技、という感じに見える。

BIRTHDAY／8月16日
COUNTRY／アメリカ
HIGHT／171cm
WEIGHT／69kg

ジョー・ヒガシ

BIRTHDAY／3月29日
COUNTRY／日本
HIGHT／180cm
WEIGHT／72kg

「ヘッヘッ……サウスタウンがお呼びだぜ」

タイでの防衛戦を終えたばかりのジョーがつぶやいた。3つもタイトル戦を控えた史上最強のチャンプに対し、説得を試みるホア・ジャイだったが、それも無駄な行動だった。「あ〜あ、お前はムエタイ史上最悪のチャンプだぜ」

必殺技			
スラッシュキック	↙→+BorC	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+A
黄金のカカト	↓↙←+B	爆裂ハリケーン	←↙↓↘→+C
タイガーキック	→↓↘+B	プレッシャーニー	↓↘→+D
爆裂拳	Aボタン連打		

特殊コマンド技	
スライディング	↘+B
ジョーソバット	←+B
しゃがみ肘打ち	↙+A
バーチカルアッパー	←+A

投げ技・接触技	
ジョースペシャル	→+C
膝地獄	↘+C

潜在能力	
スライドスクリュー	→←↙↓↘+C

超必殺技	
スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC

これは言わずとしれた「スクリューアッパー!!」ってやつ。すごいね。

「これでもくらいやがれ〜!」というボイスで走り出す超必殺技だ。

不知火 舞

BIRTHDAY／1月1日
COUNTRY／日本
HIGHT／164cm
WEIGHT／50kg

不知火道場を訪れたジョーは、大粒の涙をこぼす舞の姿を見た。胸を押さえ、苦しみ、そして一人で出ていったアンディに何もできなかった自分を責める舞に、ギースとの決着を付けにいったのだとジョーは語る。「ジョーもサウスタウンに行くんでしょ。だったら私も連れてって」舞は、強い決心を胸に立ち上がった。

必殺技			
花蝶扇	↓↘→+A	必殺忍蜂	←↙↓↘→+C
乱れ花蝶扇	↓↙←+C	ムササビの舞	空中で↓+AB
龍炎舞	↓↙←+A	幻影　不知火	空中で↓↘→+D
陽炎の舞	↓↓+C		

特殊コマンド技	
龍の舞	←+A
背面蹴り	→+B

投げ技・接触技	
風車崩し・改	→+C
夢桜・改	空中で↙or↓or↘+C

起き上がり・追い打ち攻撃	
跳ね蹴り	起き上がり時C

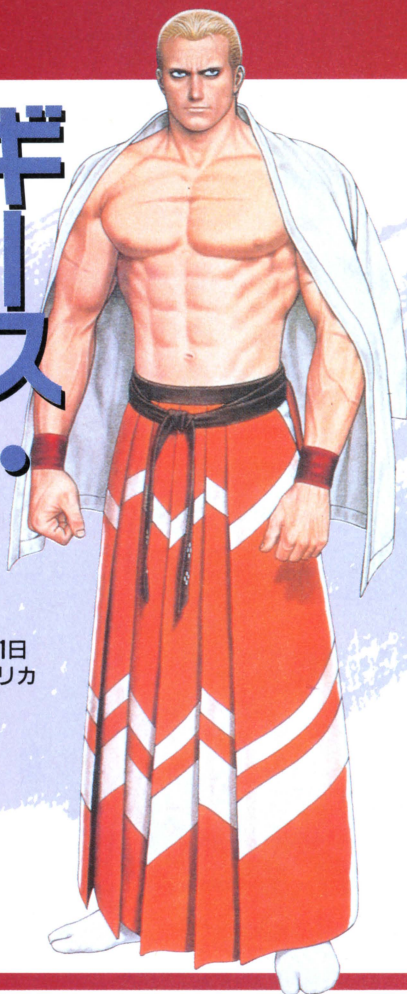
超必殺技	
超必殺忍蜂	→↙→+BC

潜在能力	
レオタード忍蜂	→↘→+C

全身を炎に包んで相手めがけて特攻する忍蜂。

なんとレオタード姿になって特攻する技だ。

ギース・ハワード

BIRTHDAY／1月21日
COUNTRY／アメリカ
HIGHT／183cm
WEIGHT／82kg

クラウザーは、ギース亡き後の北米を手中に収めるため、ギースの影武者を用意していた。だが、この影武者を操ることなく、クラウザーはテリーとの闘いによって自らの命を絶ち、ギースは完全復活を果たす。
秘伝書をも手中に収めたギースの野望は、新たな展開を迎える。

必殺技			
烈風拳	↓↙←+A	疾風拳	空中で↓↙←+A
ダブル烈風拳	↓↙←+C	ダブル疾風拳	空中で↓↙←+C
上段当て身投げ	←↙↓↘→+B	邪影拳	←ため→+BorC
中段当て身打ち	←↙↓↘→+C		

特殊コマンド技	
雷光回し蹴り	←+B
昇天明星打ち	↙+A

投げ技・接触技	
真空投げ	→+C
虎殺投げ	←+C
虎殺掌	↘+C

連携技	
絶命人中打ち	虎殺投げから→+C

起き上がり・追い打ち攻撃	
雷鳴豪破投げ	転ばし時↓+C

超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+BC

左右への攻撃判定が巨大に！

潜在能力	
サンダーブレイク	→↘↓+C

空中から稲妻が多数落下するぞ！

望月双角

BIRTHDAY／7月3日
COUNTRY／日本
HIGHT／176cm
WEIGHT／86kg

秦の秘伝書がギースの手に渡り、双角はサウスタウンに留まっていた。「あのトランクスの男も、赤い帽子の男も、何かが違っておったな。いやいや、そんな事はない。あ奴らも秦の秘伝書に導かれし者。修羅の証じゃ」
望月双角にとって、秘伝書をめぐる闘いは、終わってはいなかった。

必殺技			
まきびし	↓↘→+A	邪棍舞	Aボタン連打
野猿狩り	↓↙←+A	邪神棍	←↙↓↘→+B
憑依弾	→←→+C	破滅の炎	↓←↙+B
秘技雷落とし	→↓↘+B	幻夢陣	→↓↘+A
鬼門陣	相手の近くでレバー１回転+C		

特殊コマンド技	
錫杖上段打ち	↙+A

投げ技・接触技	
無間地獄投げ	→+C
無道縛り投げ	←+C
昇天殺	空中で↙or↓or↘+C

連携技	
地獄門	無道縛り投げから→+C

起き上がり・追い打ち攻撃	
雷撃棍	転ばし時↓+C

超必殺技	
いかづち	→↘↓↘→+BC

前作の超必殺技と同じらしい。

潜在能力	
雷神の息吹	→↘↓↘→+C

雷神が出現して攻撃する！

※コマンドはキャラが右向きの時のもの。

ボブ・ウィルソン

BIRTHDAY／5月15日
COUNTRY／ブラジル
HIGHT／184cm
WEIGHT／75kg

リチャードがボブの店に現れ、〝キング・オブ・ファイターズ〟の開催を告げる。手塩にかけたルーキーを、ギースと闘わせるのが不安なリチャードだったが、それとは裏腹に、カポエラの強さを示したいボブは、喜んで出場を決意する。
「楽しみながらやらせてもらいます。まかせて下さ〜い／」

必殺技	
ローリングタートル	↓↙←+BorC
バイソンホーン	↓ため↑+BorC
ワイルドウルフ	←ため→+B
ホーネットアタック	投げの瞬間↗↗+C
モンキーダンス	→↓↘+B

特殊コマンド技	
S.ヘッドバット	→+A
J.アンダーキック	空中で↓+B
エレファントタスク	↙+A

投げ技・接触技	
ファルコン	→+C

起き上がり・追い打ち攻撃	
ボブサマー	起き上がり時C
リンクスファング	転ばし時↑+C

超必殺技	
デンジャラスウルフ	→←↙↓↘→+BC

コマンドが前作と大幅に変更された。しかし内容はほとんど同じ。前作の潜在能力技だ。

潜在能力	
マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+C

前作では、超技と潜在能力の違いが分かりにくかったが、今回はかなり分かりやすくなったぞ。

ホンフゥ

BIRTHDAY／8月21日
COUNTRY／香港
HIGHT／175cm
WEIGHT／78kg

山崎を取り逃し、香港警察から大目玉をくらっていた彼は、そんなことは一切気にせず、〝キング・オブ・ファイターズ〟への出場許可を願い出ていた。「試合に出てええっちゅうてくれたばい。ちゃっちゃと準備してウォームアップにいくっちゃ／」まったく懲りてない彼に、世間は「あいつ、本当に刑事だろうな」と不安の声が……。

必殺技	
九龍の読み	←↙↓↘→+C
制空烈火棍	→↓↘+A
電光石火の地	↙ため→+B
電光石火の天	↓↙←+B
炎の種馬	Aボタン連打
必勝逆襲脚	↓↙←+C

特殊コマンド技	
踏み込み側蹴り	→+B
ハエタタキ	↙+A

投げ技・接触技	
バックフリップ	→+C
経絡乱打	↘+C

起き上がり・追い打ち攻撃	
トドメヌンチャク	転ばし時↓+C

超必殺技	
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC

前作の潜在能力に近い攻撃方法。ヌンチャクを振り回しながら移動して乱舞技だ。

潜在能力	
カデンツァの嵐	↓↙←↙→+C

超技とあまり違いはない。ただ、前作の超技と同じような軌跡で移動する、やはり乱舞系の技。

ブルー・マリー

父親と婚約者を亡くし、決まったカクテルを寂しげに１杯だけ傾けるマリー。だが、今日は違った。「サウスタウンですっごくバカな男達と出会ったんです。純粋で強い意志を持っていたわ。私が忘れていたものを彼らは持っていた」そうマスターに語り、マリーは立ち上がった。「またあの街に行ってきます」と言って。

BIRTHDAY／2月4日
COUNTRY／アメリカ
HIGHT／168cm
WEIGHT／50kg

必殺技			
スピンフォール	↓↘→+A	バーチカルアロー	→↓↘+B
M.スパイダー	↓↘→+C	M.スナッチャー	バーチカルアローから→↓↘+B
ストレートスライサー	←ため→B	スタンガンスマッシャー（上段当て身）	↓↙←+C
スタンファング	ストレートスライサーから←→+B	M.ヘッドバスター（中段当て身）	↓↙←+B
M.クラブクラッチ	←ため→+C		

※コマンドはキャラが右向きの時のもの。

特殊コマンド技	
ダブルローリング	←+B
ローストレート	↘+A

投げ技・接触技	
ヘッドスロー	←+C

連携技	
アキレスホールド	ヘッドスローから→+C

起き上がり・追い打ち攻撃	
クライミングアロー	起き上がり時↓↑+C
スピンヒールアタック	転ばし時↑+C

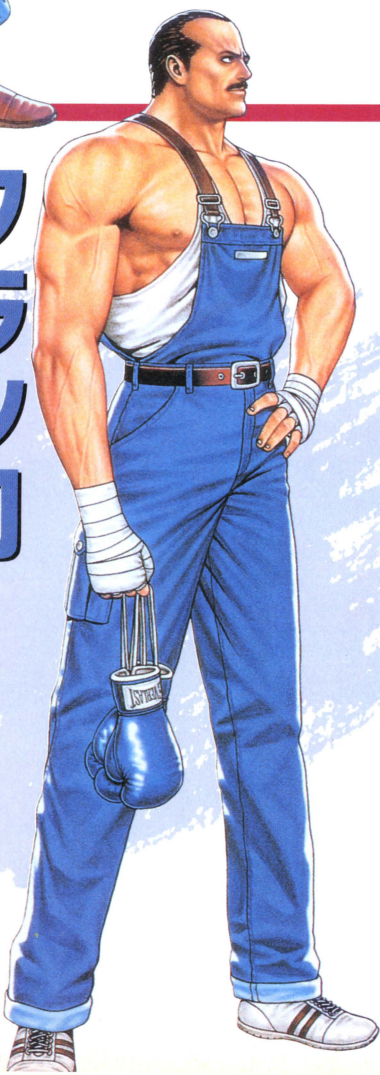
超必殺技	
M.タイフーン	→←↙↓↘→+BC

前作と同じく、とても超必殺技に見えない技。でも破壊力はさすが超必殺技だ。

潜在能力	
M.ダイビングスマッシャー	→←↙↓↘→+C

相手の頭を掴んでから、地上に叩き付ける。その時の噴水のようなグラフィックがきれい。

フランコ・バッシュ

闘いを嫌う妻のため、キックボクシングを捨てたフランコ。息子を誘拐されてから数々の闘いの中で、フランコは、闘いへの情熱を思い出していた。そんな夫の姿を見て妻は、夫が闘いの場に復活しても、必ず戻ってくると信じ、キックボクシングへの復活を促す。「よーし！　ジュニア、カムバックだ」

BIRTHDAY／9月16日
COUNTRY／アメリカ
HIGHT／195cm
WEIGHT／110kg

必殺技			
ダブルコング	↓↙←+AorC	パワーバイシクル	↓↘→+B
ウェービングステップ	←ため→+B	メテオショット	↓↘→+A
ウェービングブロー	←↙↓↘→+D	メテオタックル	↙+C

特殊コマンド技	
バッシュトルネード	→+B
ステップアックス	ダッシュ中C

投げ技・接触技	
サンドバスター	→+C

起き上がり・追い打ち攻撃	
スマッシュ	起き上がり時C

超必殺技	
ファイナルオメガショット	↓↙←↙→+BC

前作とは違い、かなり超必殺技した、破壊力のある技。今度はすべての技が強力になった。

潜在能力	
ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+C

前作の超必殺技と同じような技。攻撃した後に追加コマンドを入力すると、追加攻撃を行うぞ。

山崎竜二

BIRTHDAY／8月8日
COUNTRY／日本
HIGHT／192cm
WEIGHT／96kg

ホンフゥの執拗な追跡に、山崎は、いまだサウスタウンに潜伏していた。必ず秦の秘伝書を手に入れると狙う山崎の前に、ビリーが姿を現し、「〝キング・オブ・ファイターズ〟に招待してやるよ」と誘いかけた。「そりゃいいや。ギースに言っとけ。貴様のバカは、死んでもなおらんバカだとな。ヒッヒッ……」

必殺技	
蛇使い（前方）	↓↙←+C（ため押し）
蛇使い（対空）	↓↙←+C（ため押し）↗
倍返し	↓↘→+C
裁きの匕首	→↙→+AorC
サドマゾ	←↙↓↘→+B

今回新たに追加された〝裁きの匕首〟。斬影拳系の移動攻撃技で、攻撃回数も多い。

特殊コマンド技	
ブッ刺し	→+A
昇天	↙+A

投げ技・接触技	
ブン投げ	→+C
パチキ	↘+C

起き上がり・追い打ち攻撃	
目ツブシ	起き上がり時C
鉄の爪	転ばし時↓+C

潜在能力	
ドリル	接近してレバー1回転+C

相手を空中に殴り上げて、落ちてくるところを再度攻撃するという、めちゃめちゃすごい技。

超必殺技	
ギロチン	→↘↓↙→+BC

ジャンプして近寄り、首をもって地面を引きずるという、痛そうな技だ。

キム・カッファン

BIRTHDAY／12月21日
COUNTRY／韓国
HIGHT／176cm
WEIGHT／78kg

キム親子は、〝キング・オブ・ファイターズ〟に出場するために、韓国を旅立つところであった。「気を付けてね」「がんばってきてくださ〜い!　でやんす」妻と弟子達が見送る。「さあ、2人とも、父さんの闘う相手から、いろんなことを勉強させてもらうのだぞ」「分かっているよ!　いってきまーす!」

必殺技	
飛燕斬	↓ため↑+B、ヒット後↓+B
半月斬	↓↙←+BorC
飛翔脚	ジャンプ下降中に↓+B
空砂塵	→↓↘+A

〝空砂塵〟といい、斜めに上昇しながら攻撃する対空系の必殺技。

特殊コマンド技	
ネリチャギ	→+B
覇気脚	AB

投げ技・接触技	
体落とし	→+C

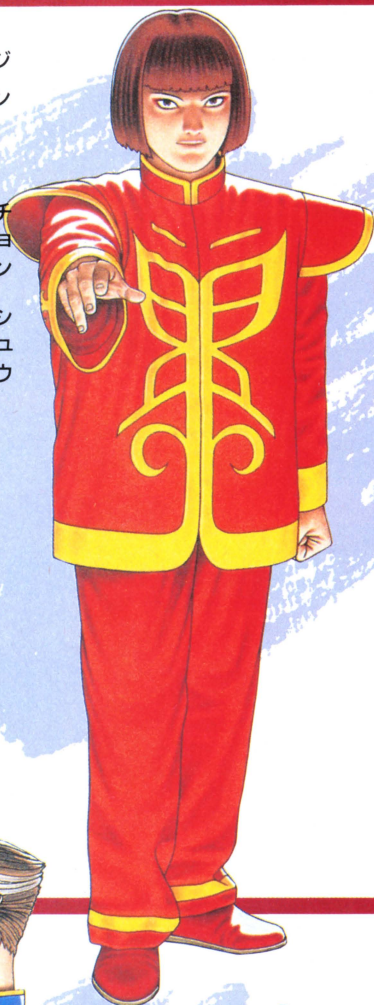
超必殺技	
鳳凰天舞脚	空中で←↙↓↘→+BC

空中で出す超必殺技。飛翔脚の乱舞版と思えば分かりやすい。相手の近くで出さないと当たらない。

潜在能力	
鳳凰脚	↓↙←↙→+C

今回、鳳凰脚は、潜在能力になってしまった。しかし、鳳凰脚としての技には変化はないので安心できる。

秦崇秀（ジン チョンシュウ）

BIRTHDAY／6月6日
COUNTRY／中国
HIGHT／169㎝
WEIGHT／59㎏

体の中に潜む〝過去の亡霊〟の息吹はまだ聞こえていた。「どんな細工をしても無駄です。帝王拳の恐ろしさ、じっくりと味あわせてあげます」秦兄弟は〝キング・オブ・ファイターズ〟への出場の意志を固めていた。まず、山崎を捜し出し、利用することが先決だ。「今度こそ、現世に復活することができるのですね」

必殺技	
帝王神足拳	→→＋A
帝王天眼拳	↓↘→＋AorC
帝王天耳拳	→↓↘＋AorC
帝王眼神眼拳	→↘↓↙←＋AorBorC

特殊コマンド技	
龍回頭	↘＋C
光輪殺	→＋A

プレイヤーキャラとして使用できるので、そのスペックに期待できる。

投げ技・接触技	
発勁龍	→＋C

超必殺技	
帝王漏尽拳	↓↙←→＋BC

相手の体力を吸い取る光弾を飛ばす。体力をかなり奪えるため、自分の体力もかなり回復する。

潜在能力	
帝王宿命拳	↓↙←→＋C

自分の目の前に巨大な弾を出現させるような技。攻撃射程はないが、若干、対空としても使用できるか？

秦崇雷（ジン チョンレイ）

BIRTHDAY／6月6日
COUNTRY／中国
HIGHT／169㎝
WEIGHT／59㎏

2人の身体には、今だ過去の亡霊が潜んでいた。だが、2人の魂は抵抗を続け、肉体を支配している〝過去の亡霊〟は、これ以上の支配が困難になっている。「〝キング・オブ・ファイターズ〟だと……。どんな手を使ってでも秘伝書を取り戻すのだ。秦の秘伝書の正当な持ち主はこの我々なのだからな！」

必殺技	
帝王神足拳	→→＋A
帝王天眼拳	↓↘→＋AorC
帝王天耳拳	→↓↘＋AorC
帝王漏尽拳	↓↙←→＋C
帝王他心拳	↓↙←＋B
龍転身	↓↘→＋B

弟の超必殺技が通常必殺技に含まれる。その技の多さが魅力。

特殊コマンド技	
龍殺脚	→＋B

投げ技・接触技	
発勁龍	→＋C

超必殺技	
帝王宿命拳	→←↙↓↘＋BC

弟の潜在能力とまったく同じ技。弟の超必殺技は、彼の通常必殺技でしかないのだ。

潜在能力	
帝王龍声拳	→←↙↓↘＋C

巨大な波動を掌から放出する。タン・フー・ルーの掌破に似た技。攻撃距離は思ったより短い。

ダック・キング

プロダンサーでありながら、ストリートファイトにも興じるダック。その街一番のチャンプを軽く倒し、ステップを踏みながら次の相手を待つが、誰もダックの前に出ようともしない。「チッ、面白くねえ。やっぱサウスタウンじゃねえと燃えねぇわ」そういい残し、彼と相棒のヒヨコは、姿を消した。

BIRTHDAY／2月2日
COUNTRY／アメリカ
HIGHT／179cm
WEIGHT／62kg

必 殺 技	
ヘッドスピンアタック	↓↘→＋AorC
フライングスピンアタック	空中で↓↙←＋A
ダンシングダイブ	↓↙←＋B
ネオ・ブレイクストーム	→↓↘＋B
ダックフェイク・エアー	空中で↓↓
ダックフェイク・グラウンド	ダッシュ中↘＋C

空中で出せる必殺技が2つも追加され、必殺技のコマンドも変更になり、より使いやすくなった？

特殊コマンド技	
ニードルロー	↘＋B
マッドスピンハンマー	←＋A

起き上がり・追い打ち攻撃	
ショッキングボール	転ばし時↓＋C

超必殺技	
ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓＋BC

言わずとしれたダックの超技。ダンスの最後のグラフィックがハデだぞ。

投げ技・接触技	
ローリングネックスルー	→＋C
ネオ・リバースブリーカー	空中で↙or↓or↘＋C

潜在能力	
ダックダンス	↓↓＋ABC

ダンス終了時から、ダックの攻撃力が上昇する。

ビリー・カーン

ギースより、クラウザーの送り込んだ〝影〟の調査を命じられていたビリーであったが、いまだ正体を摑むこともできなかった。「〝キング・オブ・ファイターズ〟に〝影〟は必ず現れる。そこでヤツの息の根を止めてしまえ」ギースの命令にビリーはうなずいた。「久々に、腕がなるぜ……」

BIRTHDAY／12月25日
COUNTRY／イギリス
HIGHT／179cm
WEIGHT／77kg

必 殺 技	
三節棍中段打ち	←ため→＋A
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ちから←→＋C
雀落とし	↓↙←＋A
旋風棍	Aボタン連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→＋B
水龍追撃棍（上段当て身）	↓↙←＋C
火龍追撃棍（中段当て身）	↓↙←＋B

衣装も技も一新。新たなビリーは、過去最強のスペックを誇る。当て身系の技も完備しているぞ。

特殊コマンド技	
強攻中段突き	→＋A

起き上がり・追い打ち攻撃	
頭割下方撃	転ばし時↓＋C

超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←＋BC

出るまでがかなり速い。以前と同じ使い方で活用できる、強力な技。

投げ技・接触技	
一本釣り投げ	→＋C
地獄落とし	→＋B

潜在能力	
紅蓮殺棍	→↘↓＋C

対空攻撃として使用できるので、超強力といえる。

●セガ●1月登場予定●3D対戦アクション●MODEL 2基板

諸事情により登場が遅れていた「電脳戦機バーチャロン」だが、今月中旬には各地のアミューズメントスポットに並んでいるはず。'96年戦い初めはこのバーチャロンで決まりだぜっ!!

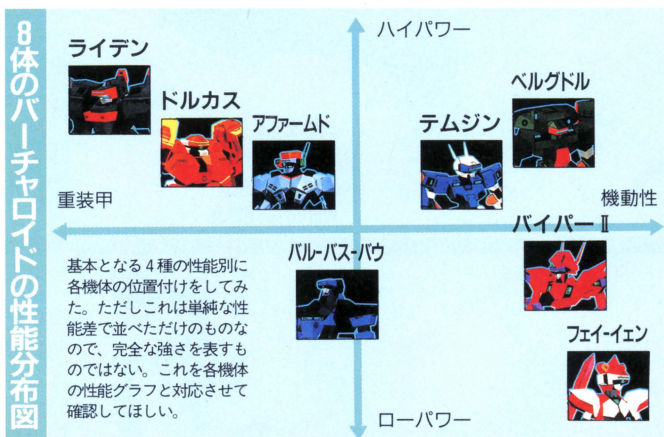
CYBER TROOPERS発進の時はきた!!

キミはもう自分の使用する機体を決めているだろうか？ 今回は登場直前ということで、現時点で分かっている性能などから判断する最終チェックをお送りしていこう。特に今回初公開された細かな機体性能については機体選択の大きなファクターになりそうだ。どれがどういう機体かを覚えておいて、初プレイ時の機体選択で迷わず選べるようになっておくなんてのもイキなんじゃないかい!?

扱いやすいマシンは秀でた特徴がないというのも1つのポイント。

片寄った性能を持つマシンは自分なりの戦いに持ち込める。

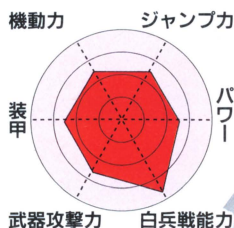
8体のバーチャロイドの性能分布図

基本となる4種の性能別に各機体の位置付けをしてみた。ただしこれは単純な性能差で並べただけのものなので、完全な強さを表すものではない。これを各機体の性能グラフと対応させて確認してほしい。

全マシンの基本性能を公開!!

登場間近に伴って、待望の各機体の性能値が発表された。どの機体がどういう性能を持っているかー目瞭然だ。参考にしてほしい。

MBV-04-G VR.TEMJIN テムジン

すべての要素が均等のバランス重視のマシン

右のグラフの通り、機体性能のバランスという意味では最も優秀な機体。実際に扱ってみても、動きは非常に軽快でよく動く。装備武器にこれといった強力なものがないものの、そこは機体性能のよさでカバーできる。それでも、白兵戦時のビームソードの威力はかなりのものだ。誰でも安心して使える機体。

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ビームライフル	★★★	★★★	★★
ボム	★	★	★
ビームソード	★★★★	★	★

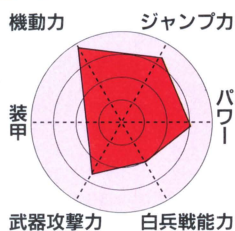
頭頂高	15.2m
本体重量	7.62t
全備重量	20.3t
ジェネレーター出力	4620kw

 ※武器性能は5段階評価です。

SRV-14-A VR.Fei-Yen フェイ-イェン

武器パワーの低さを機動性と特殊能力でカバー

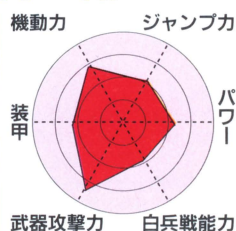
機動性が全機体の中で最も高く、通常でもかなりの速度で移動することができる。武器はどちらかというと数撃つタイプなので、足にものを言わせて撃ちまくろう。特殊能力の発動はHPが半分以下になったときだが、装甲が薄いので、変に意識していると発動直後にやられてしまう可能性もある。注意したい。

機動力　ジャンプ力　パワー　白兵戦能力　武器攻撃力　装甲

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ハンドビーム	★	★★★★	★★
ボーガン	★★★	★★	★★★
ハートビーム	★★★★	★	★★★★★

頭頂高	14.8m
本体重量	6.84t
全備重量	13.7t
ジェネレーター出力	4380kw

SAV-07-D VR.BELGDOR ベルグドル

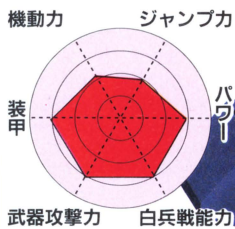
長距離からの戦闘能力の高さでは天下一品

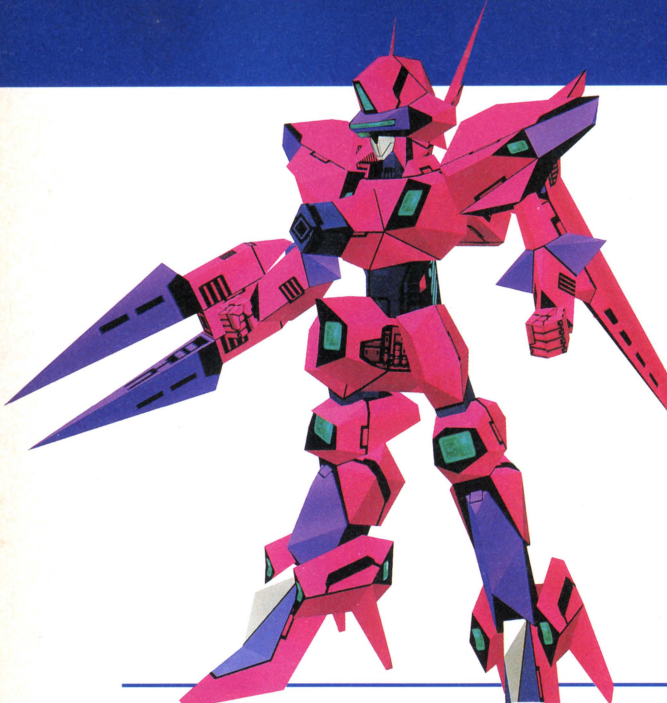
ライデンの機動性を上げ、攻撃力を若干弱めたというタイプ。見た目ほど動きは鈍くなく、相手の攻撃が当たりにくい距離へ素早く移動して銃撃戦に持ち込むというのが理想の戦い方。武器はどれも威力が高いが、連射性能がそれほど高くないので弾切れには十分注意すること。頭でっかちなので転倒しやすい。

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
グレネード	★	★★★	★
ナパーム	★★★	★	★
ホーミングミサイル	★★★★	★★	★★★★

頭頂高	17.2m
本体重量	10.4t
全備重量	27.8t
ジェネレーター出力	5270kw

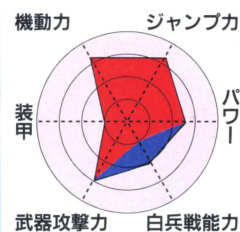
HBV-10-B VR.DORKAS ドルカス

重心の低さが白兵戦では有利な立場となれる

重心が低いため転倒しにくく、性能の各数値も高いが、武器の性質が若干特殊で、テムジンのように扱いやすいというわけではない。とはいえ、単純な基本性能の高さはやはり見逃せないだろう。銃撃戦、白兵戦ともにそつなくこなせるが、ダッシュ距離が短く、移動という面で苦労させられるかもしれない。

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ファイアーボール	★★	★★★	★★
ハンマー	★★	★	★★★★
ファランクス	★★★★	★	★★

頭頂高	13.4m
本体重量	9.25t
全備重量	25.9t
ジェネレーター出力	7840kw

TRV-06k-H VR.VIPER II
バイパーII

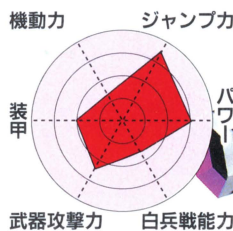
装甲の薄さを機動力でフォローできるか!?

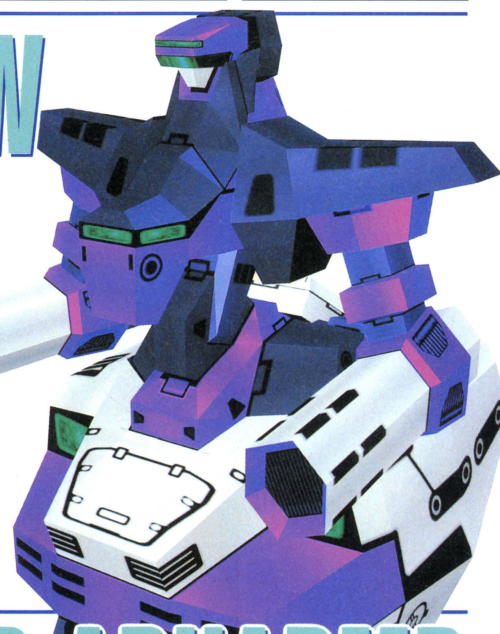
偵察用バーチャロイドということで、跳躍、対空能力に長けているという特殊な機体。うまく扱えさえすれば、左右からだけでなく上からの、他の機体には真似できない戦法をとることができる。ただし装甲の薄さは致命的で、その動きで回避できなければ多大な被害を被るだろう。白兵戦能力も低い。

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
バルカン	★★	★★★★	★
7wayミサイル	★★★	★	★★★
ホーミングビーム	★★★★	★	★★★★

頭頂高	15.8m
本体重量	5.24t
全備重量	11.5t
ジェネレーター出力	4430kw

XBV-13-t11 VR.BAL-BAS-BOW
バル-バス-バウ

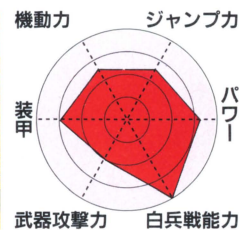
特異な戦闘スタイルで相手を混乱状態に陥れる

この機体の強さは、武器の性能の特殊さにあるだろう。相手をロックオンしてさえいれば、確実にダメージを与えることができる追尾性の高い武装は、戦い方しだいで最強となれるかもしれない。機動性は低く、ダッシュの距離も短い。白兵戦力も低いので、相手に取り付かれたら形勢は圧倒的に不利となる。

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
リングレーザー	★★	★★★★	★★
F.マイン	★	★★	★★★★★
ハンドビット	★★	★	★★★★

頭頂高	20.2m
本体重量	9.48t
全備重量	17.3t
ジェネレーター出力	5480kw

MBV-09-C VR.APHARMD
アファームド

接近戦においては無敵の強さを誇るファイター

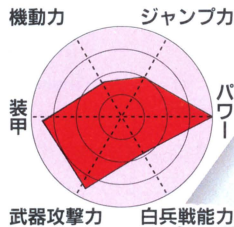
テムジンの白兵戦向けのマシンという感じ。機動力ではテムジンに劣るが、ダッシュのスピード、走行距離では勝っている。武器は飛び道具として見た場合性能は高くない。メイン武器となるビームトンファーは、あくまで白兵戦に限って使用するほうがポテンシャルを発揮できるだろう。マニアックな機体だ。

機動力 ジャンプ力 パワー 白兵戦能力 武器攻撃力 装甲

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
ショットガン	★★	★★	★★
ボム	★★	★	★
ビームトンファー	★★★★★	★	★★

頭頂高	15.5m
本体重量	8.82t
全備重量	23.5t
ジェネレーター出力	5800kw

HBV-05-E VR.RAIDEN ライデン

圧倒的な攻撃力を発揮する重戦闘バーチャロイド

武装の攻撃力の高さでは最も高い性能を持つ機体。攻撃を当てることができればどんな装甲の厚い相手だろうと手痛い被害を被る。装甲が厚いため、機動力は極端に低く、ダッシュ性能もよくない。操作性能が非常に重く、メイン攻撃となるレーザーも当てるのがけっこう難しい。扱いには鍛錬が必要だろう。

武装名	攻撃力	連射性能	追尾性能
バズーカ	★★★★	★★★	★★
グランドボム	★★	★	★
レーザー	★★★★★	★	★

頭頂高	17.8m
本体重量	12.2t
全備重量	32.5t
ジェネレーター出力	8824kw

SPECIAL INTERVIEW カトキハジメ氏(メカニックデザイン)が語るバーチャロン

8体が揃うまでムダはなかったです

AGM◎まずはこの作品のお話がきた時のことを伺いたいのですが。

カトキ◎いきなり電話を受けて、まさにそれだけだったんです。いきなり本筋からということではなく、探られるようなペースで話が進んでいきましたね(笑)。

AGM◎8体のバーチャロイドの中で、デザイン上、特にこだわった機体はありますか。

カトキ◎何度もやり直したのはバルバスバウですね。フェイイェンも、こだわったといえばこだわったんですが、セガさんの狙い目と私の描いたものが合ってたこともありまして、あっさり決まりました。この2体は特に印象が強くあります。でもどの機種にも、こだわりはあります。脇役という機体がないんですよ。頭数そろえるために、とりあえずこんなので水増ししたものはないということで。

AGM◎最終的に8体にいたるまで何体くらい作られたのでしょう。

カトキ◎そんなに無駄はなかったですよ。コンセプトがはっきりしない初期にはいくつかバージョンがありましたけど、描き始めてからはもう、トンカチ野郎やミリタリー野郎、飛ぶやつ、といったように決めてかかってますから、それぞれ若干の準備稿がある程度です。

AGM◎カトキさんご自身がお気に入りの機体はどれですか。

カトキ◎テムジンかな。一応主役らしいし。

AGM◎続編とかがあれば、手掛けたいと思いますか。

カトキ◎10年先までできますよ(笑)。土台がしっかりしてるからバリエーションも増やしがいありますし。

AGM◎次にこんなことをやりたいという想いはありますか？

カトキ◎誰でも考えることは考えてますよ。こう言うと傲慢だな(笑)。というか、いい意味でみなさんが期待していることは考えてるということですね。それは増えたり減ったりするでしょうけど、温かく育てていきたいバーチャロイドはありますね。

AGM◎期待しています。

カトキ氏といえば、最近のガンダムシリーズのメカデザインの要。独特のラインがカッコいい。最新作「08小隊」も要チェック。

マンクスTT

MANX TT Super Bike

●セガ●稼働中●3Dポリゴン体感レース●MODEL 2 基板

今までのバイクゲームは邪道だ！　なんて思っている人にオススメのバイクゲームのなかのバイクゲーム、「マンクスTT」。「A.M.S」という体感機構によって完全にバイクにまたがり操作することが可能になったのだ。お馴染みのモデル２ボードを使ったリアルなCG、本物のバイクからサンプリングされたエンジン音にキミはタジタジ？

超本格派"RIDE ON"バイクゲーム登場！

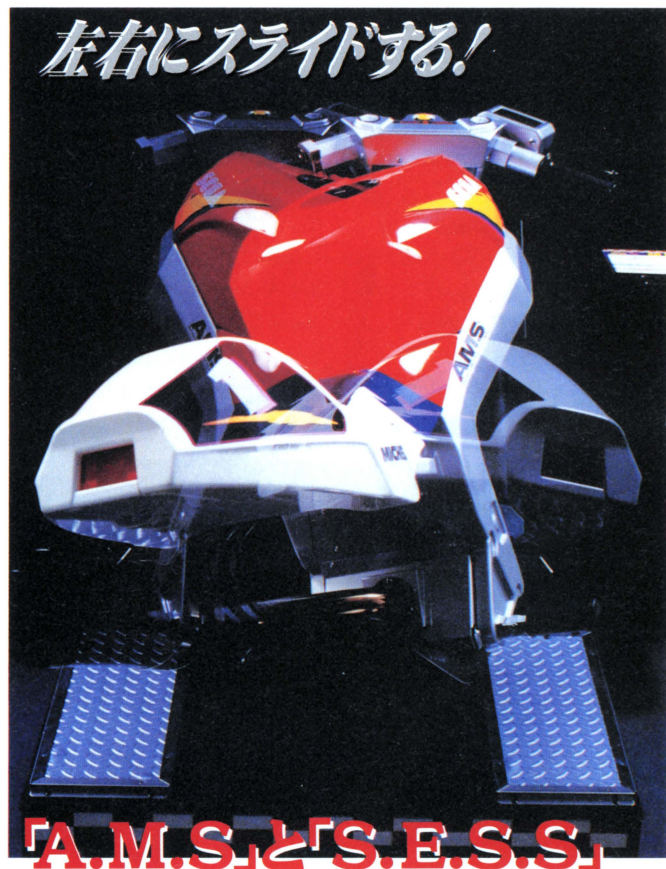
美しいマン島へようこそ

イギリスとアイルランドの間にマン島という美しい小島がある。この島で88年間も続いている世界最古のバイクレース。それが「マン島ＴＴレース」。このゲームの題材になっているレースだ。リアルさを追求するためにセガのスタッフは現地取材を敢行。島の雰囲気を寸分違わずに再現した。この美しい背景をただ駆け抜けるだけでも満足感を得られるはずだ。

走ることのできるコースは２つ。「ＴＴコース」と「ラクシーコースト」だ。このコースの詳しい説明は次のページを見てほしい。お約束の視点切り替えは２つ。コース上の自分の位置を把握しやすい客観視点と、スピード感溢れる主観視点だ。もちろん、ミッションの選択もある。ドライブゲームが苦手な人はオートマ、得意な人は６速マニュアルを選ぶといいだろう。

うなるマフラー

左右にスライドする！

「A.M.S」と「S.E.S.S」

「Ａ.Ｍ.Ｓ」とはバイクが左右に振られる挙動と加速Ｇによる姿勢変化を忠実に再現することによって実車感覚のライディングを可能にしたものだ。簡単にいうと、バイクの動きを筐体が自ら感じ取り、そのとおりに動くというわけだ。これによって完全にバイクにまたがってプレイしても、違和感はない。バイクを動かすのではなく、体の重心を移動させることによってバイクを操作するところに、このゲームの奥の深さがうかがえる。「Ｓ．Ｅ．Ｓ．Ｓ」とはエンジン音、排気音、ＢＧＭをまったく別のスピーカーから出すことによって下からエンジン音が聞こえてくるバイク本来の感覚を再現したものだ。

A級ライダーの気分が味わえる2コースを紹介

前のページで少し触れたとおり選べるコースは２コース。実際のＴＴレースのコースをモチーフにした「ＴＴコース」と、美しい海岸線を走り抜ける架空の「ラクシーコースト」だ。お金を入れてスタートボタンを押すと、コースセレクト画面になる。「ＴＴコース」のほうが難しいので、はじめは「ラクシーコースト」を選ぶといいだろう。コースの次はトランスミッションセレクト。６速マニュアルを選んだ場合は、ハンドルの左に付いているシフトボタンを押して操作する。ちょうど親指のかかる位置にボタンがあるのでスムーズにシフトチェンジできるはずだ。これだけ分かっていればＯＫ。お店に行ってさっそくプレイだ。

ぬけるような青空に美しい街並み。この景色を楽しめるようになったら、かなりの腕前。

ＴＴコース

ＴＴコースはマン島の峠道や田園地帯、海沿いの町なかを駆け抜けるなど変化に富んでいる。峠にはうねった道が多く、最高速で侵入すると路肩に激突してしまう。初心者泣かせのテクニカルなコースだ。でも、「マン島ＴＴレース」を知っている人なら、憧れて走り込んじゃうかもね。難しい分、やりがいがあるっていうもんだ。

スタート直後の風景。最後尾からのスタートだ。ホームストレートで最高速まで加速したあとに左の急カーブが待っているぞ。

唯一の長い直線、ホームストレート。ここで風と一体になる気分が味わえる。「風を切るってこんなに気持ちいいのか」なんて具合に。

アップダウンの激しい峠道とお別れし、田園地帯へ入ったところ。こんなジャンプもある。

ホームストレートで最高速まで達したスピードを、左の急カーブで一度落とし、再び加速していくところ。これだけ背景がきれいだと、見とれて路肩にぶつかっちゃうかもね。はるか彼方に、チェックポイントが見える。急げ!!

ラクシーコースト

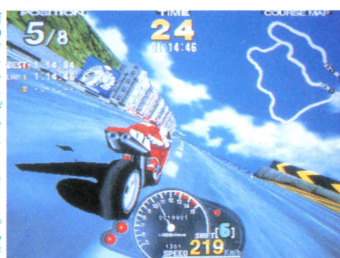
ラクシーコーストは草や木に囲まれた海岸沿いの美しい街道を抜け、山へと向かう簡単なコースだ。画面右上のコースマップを見てもらえば分かるとおり大きなカーブはわずかしかなく直線主体である。思いっきりスピードを出すことで、バイクと一体になって走ることができる爽快感あふれるコース。

コースによってマシンの最高速が変わったりすることはないので、このコースでバイクの操作感覚をつかんだらＴＴコースにも挑戦してみよう。２つのコースを制覇することによって、さらにこのゲームの奥の深さを実感できるはずだ。

チェックポイントに到達だ。タイムの下の数字はチェックポイントごとのラップタイム。

前のマシンをぴったりとマーク。空気抵抗を少しでも減らして加速しよう。

ただ今、一位をぶっちぎりで走行中。エンジンフル回転だ。

なだらかな上り坂。アップダウンが多いのもこのゲームの特徴ではないだろうか。

大きな登りの左カーブ。このように、起伏によってブラインドになっているカーブが多いので、しっかりとコースを覚えないとタイムは出ない。

特報!! 神凰拳（しんおうけん）

●ザウルス●近日登場予定●格闘アクション●MVS

天界最強を決する闘い！

数々の名作格闘ゲームを世に送り出しているネオジオが、今また、格闘ゲーマー達に新たなるテーマを投げかけてきた。その名も「神凰拳」。独特の世界観と斬新なシステムのもとに、格闘ゲームの真髄に迫る一作。今回は、その新作を一気に紹介するぞ！

白熱の空中バトル！

物語

世界全体を統治する至高神アークオリオンは、天界とは別に新たなる世界を創造することを決めた。それに伴って新世界を統治する者を求めるおふれを出したアークオリオンのもとに、8人の神々が集った。破壊神・スサノオ、福の神・弁財天ら8人は天界きっての実力者である。天界最強を決する闘いが、どんなものになり、どんな結果を生むのか、天界屈指の彼らにも想像はできなかった。一触即発の空気が流れる中、闇の中では邪悪な影が動き出そうとしていた……。そして天界全土を揺るがすほどの想像を絶する闘いが、今始まろうとしていた。

天界に君臨する神々による、壮絶なバトルが繰り広げられる。今までの格闘ゲームとはスケールが違う！

これまでにない爽快かつスムーズな空中バトルを実現したところも、セールスポイントの1つといえる。

破壊神 スサノオ

ストーリー

天界創造の間もない頃に凄まじい力で破壊の限りをつくした龍の生まれ変わりで、神罰としてかせられた“悪しき者の撲滅”を果たし、至高神アークオリオンから「黒き天馬を駆りし神将・スサノオ」と名付けられた神。闘いを生きがいとする彼が、統治権争奪戦に参加することは自然の成り行きであった……。

プロフィール

年齢：1025歳
性別：男
身長：183cm
体重：82kg
趣味：闘うこと。旅をすること
好き：ご飯（食べ物全般）
嫌い：辛い食べ物

特徴

攻守のバランスがとれていて、どんな相手でもまんべんなく闘える万能型のキャラクター。しいて短所を挙げるなら、特に秀でた能力がないというところか。

飛び道具を体得している。ここからの攻めがカギに!?

斉天大聖 孫悟空

ストーリー

至高神アークオリオンに神将の位を授けられ、天界に害を及ぼす者を退散させることを命じられた孫悟空だが、ここ20年程は静かで、自慢の如意棒も振るえずに暇を持て余していた。ある日、雷鳴とともに一筋の光が西の地に突き刺さった。「何かが起こるのか!?」期待を胸に統治権争奪戦に参加するのだった。

プロフィール

年齢：824歳
性別：男
身長：176cm
体重：76kg
趣味：悪い奴を懲らしめること
好き：バナナ
嫌い：犬！

特徴

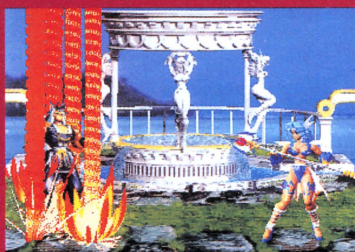
孫悟空と言えば如意棒だが、もちろんこれによる攻撃技を体得している。如意棒によるリーチの長い攻撃や連続技、如意棒を利用した突進技などの必殺技が特徴だ。

リーチのある攻撃で相手を寄せ付けるな！

ゲームシステム

ここでは画面に表示される情報から、操作方法までを紹介する。格闘ゲームの基本ルールはご存じの通りだ。

画面構成

①②プレイヤーの体力ゲージ。体力がなくなった方が負けだ。③制限時間。④⑤プレイヤーキャラクター。プレイヤーが操作する。⑥⑦天変地異ゲージ。このゲージがたまると天変地異を起こすことができる。起こし方は現在では不明。

登場シーン 8人の神々がそれぞれ個性的な登場シーンを披露してくれる。

基本操作方法

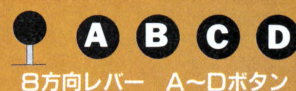
8方向レバーでキャラクターを操作、コマンド技の入力、カーソルなどの移動。Aボタンで弱威力パンチと各種選択項目の決定。Bボタンで弱威力キック。Cボタンで強威力パンチ。Dボタンで強威力キック。といった具合に、それぞれの役割がある。

8方向レバー　A~Dボタン

基本は殴って蹴って、相手の体力をなくせばいい。

全キャラ共通の 特殊操作方法

基本操作とは別に、レバーとボタンの組み合わせや、レバーを規定の方向へ入力することによって、全キャラクターが特殊な動作や行動を行える。それらのコマンドは表に一覧したが、今やおなじみのコマンドもあるようなので、戸惑う事はないかも。気になるのは、特殊ジャンプと連続ガードだが…。

確実にダメージを与える分、コマンド入力のリスクが…。

技	コマンド
ダッシュ(空中可)	→→
バックステップ	←←
投げ	→+Cor Dボタン
確実投げ	→↘↓↙←+Bor Dボタン
投げ受け身(放り投げ中に入力)	↑↖←+Aor Cボタン
前進攻撃	→+Cor Dボタン
吹っ飛ばし攻撃(ガード崩し攻撃)	→+B、Cボタン同時押し
特殊ジャンプ攻撃(上昇)	↗+A、Bボタン同時押し
特殊ジャンプ攻撃(下降)	↘+A、Bボタン同時押し
連続ガード(通常ガード中に入力)	→←
天変地異ゲージのため	ABCボタンを同時に押し続ける

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

福の神 弁財天

ストーリー

「そんな怖い顔をしないでさ、仲良くしようよ」。弁天は、体毛を逆立て唸り声を上げる魔獣に平然と話しかける。しかし、魔獣は弁天に襲いかかった。「ふふ、そうでなくっちゃ張り合いがないわ。絶対に私の物にしてやるから／」。数年後、天照神界を守るべく闘いに現れた弁天の傍らには魔獣が付き添っていた…。

プロフィール

年齢：521歳
性別：女
身長：167cm
体重：64kg
趣味：美しい物集め。宝物の自慢
好き：美しい物
嫌い：醜い物／ 汚い物／

特徴

女性ならではの繊細さと機動力を武器に、軽快な攻撃を得意とするキャラ。連続技を組み立てやすいが、攻撃力が低いので、その手数で勝負に出よう。

?

残念ながら弁天の写真はない。イラストで我慢してね。

雷神 チチ　風神 ネネ

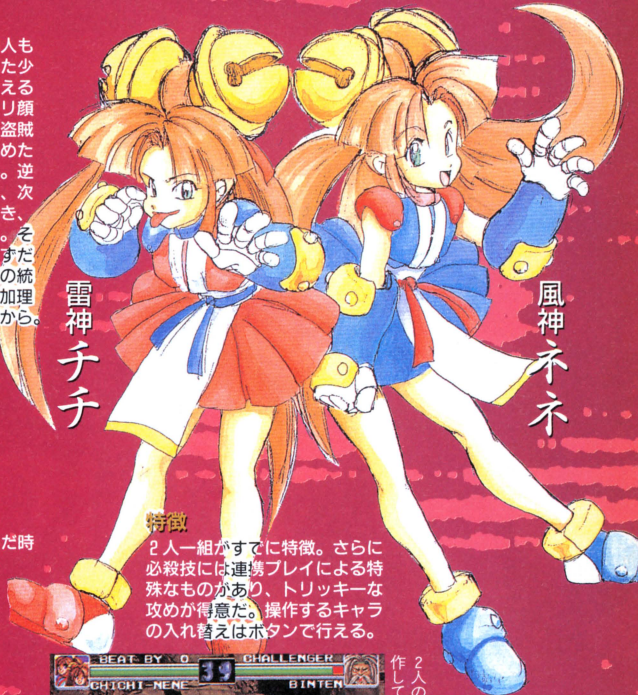
ストーリー

とある森で総勢20人もの盗賊団に襲われた少女2人。しかし脅えるどころか、ムッツリ顔で皆同じ姿をした盗賊団に文句を言い始めた「ワンパターンね」。逆に盗賊の方が脅え、次の瞬間、稲妻が轟き、疾風が駆け抜けた。そんな怖いもの知らずだが強い少女2人組の統治権争奪戦への参加理由は、面白そうだから。

プロフィール

(チチ)
年齢：312歳
性別：女
身長：87cm
体重：46kg
趣味：いたずら
好き：お父さん。渋いお茶
嫌い：お酒を飲んだ時のお父さん

(ネネ)
年齢：312歳
性別：女
身長：87cm
体重：46kg
趣味：いたずら
好き：お母さん 甘いお菓子
嫌い：歌い出した時のお母さん

特徴

2人一組がすでに特徴。さらに必殺技には連携プレイによる特殊なものがあり、トリッキーな攻めが得意だ。操作するキャラの入れ替えはボタンで行える。

2人の少女をうまく操作して困惑させよう。

特殊ジャンプ

「神凰拳」の特徴的なシステムの1つで、通常のジャンプとは少し勝手が違う。熱い空中戦を演出する要素となる。

前述した通り、特殊ジャンプ攻撃の操作は↗＋ＡＢとなっており、上昇攻撃のみ地上からでも入力できる。この攻撃が当たることで、その場がバトルフィールドと化し、連続技を決めるチャンスが発生する。しかし、仕掛けた側が空中で連続技のタイミングを間違えれば、やられた側はガードすることができる。さらに、下降時に↘＋ＡＢを入力すれば、立場は一転して攻撃を仕掛けることができるのだ。

これによって地上はもとより、空中においても気を抜くことはできないことになる。

空中でダッシュすることも可能だ。空中戦を重要視したシステムになっている。

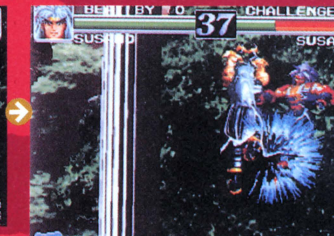
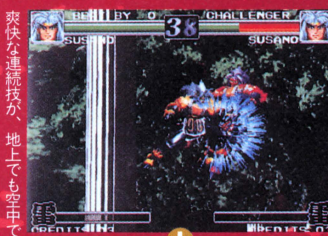
通常ジャンプからも連続技を狙える。どちらが得意かキャラにより変わるだろう。

特殊ジャンプの上昇、下降攻撃は空中連続技への布石となる。技の違いを検証。

連続技

格闘ゲームの醍醐味といえば連続技。一発当たればガード不能のまま複数ヒットする連続技はこのゲームでも健在。

「神凰拳」では連続技関連にも新たな試みが盛り込まれている。格闘ゲームでおなじみの跳び込み攻撃→強攻撃（キャンセル）→必殺技などの高度なものも存在するが、加えて「必殺技コマンド」によって、必殺技を交えた豪快な連続技をお手軽に繰り出せるようになっている。この時のコマンドは〝パンチ→キック→パンチ→ＡＢ同時押し（必殺技）〟など２通りあり、各キャラともＡＢに対応している必殺技が２つ用意されているのだ。

空中連続技

爽快な連続技が、地上でも空中でも決めることができる。

死神 イグレット

ストーリー

死を司る神イグレットは天界で死んだ者の魂を導くことが使命だ。しかし最近なぜか魂のない死体が点在していた。大鎌のオベロンが懐かしそうに語る。「まるで600年前の戦の時のようじゃ」。スサノオの転生前の龍は魂をも焼き尽くす業火を吐いたという。真相を調べるべく、統治権争奪戦への参加を決意した。

プロフィール

年齢：719歳
性別：？
身長：191cm
体重：78kg
趣味：仕事・編み物
好き：紅茶
嫌い：お酒

特徴

リーチもあり広範囲をカバーできる大きな鎌は頼もしい武器だが、それだけ生じる隙も大きく、単発的な攻撃が多い。一発一発確実に当てることが重要となる。

生命を宿す鎌を武器に、広範囲の空間を切り裂く。連続技は苦手!?

酒の神 酒天童子

ストーリー

神酒を至高神アークオリオンに献上した酒天童子は、帰途の途中で嫌な予感を感じた。それは火事によるものだった。燃え尽きようとする家の前には、友人の土地神が瓢箪を抱えて倒れていた。「悪魔が襲ってきて……あの子に呪いを……」。何者かによって、酒に変えられた息子を救うべく彼は立ち上がった。

プロフィール

年齢：2034歳
性別：男
身長：193cm
体重：86kg
趣味：酒・将棋・ケンカ
好き：気の合う友と酒を交わすこと。息子の成長
嫌い：うじうじした奴

大きな肉体を振るえば、文字通り〝必ず殺す技〟になる!?

特徴

大きな体から繰り出される攻撃は破壊力抜群。しかし、動作が遅く、技を空振りした時は反撃を覚悟しよう。力でねじ伏せる豪快かつ綿密な戦法を確立せよ。

連続ガード

先輩格闘ゲームの「KOF'95」などにあったガードキャンセルとは違い、特殊な操作を必要とするが自由度は高い。

通常ガード

この通常ガード中に→←と入力する。相手が連続技を仕掛けてきたら狙え。

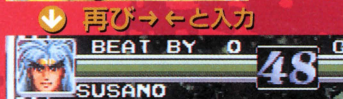
→←と入力

連続ガード レベル1

この時は通常技のみで反撃ができる。連続技も可能?

再び→←と入力

連続ガード レベル2

必殺技で反撃しろ!

相手の攻撃をガードした直後に反撃に転じるシステムが、この〝連続ガード〟。これには2つのレベルがあり、レベル1で通常技、レベル2では通常技と必殺技による反撃が可能となる。レベルを上げるにはレベル1中に再度コマンド入力を行えばいい。これらはしゃがみガード時にも有効だ。反撃方法はコマンド成立後、通常技ならレバー相手方向+攻撃ボタン、必殺技ならそのコマンドを入力する。

天変地異

神々の起こす天変地異は、己をパワーアップすること。やはり某怒りゲージと似ているが、かなり異なる仕様だぞ。

各々のキャラクターは、〝雷・火・風・水〟の4つの属性のうち、どれかが設定されている。天変地異を起こすことで、その属性に応じたパワーアップを遂げるのだ。ABCボタンを押し続けることで画面下部のゲージが増え、たまると同時に発動する。その効果は一定時間か、もしくは必殺技を使用するまで続く。天変地異発動時にのみ繰り出せる必殺技もあるらしいぞ。詳細はまだ不明だ。

続報を待て!

次号以降で「神凰拳」の詳しいシステムや攻略などを、可能な限り続報する予定だ。期待して待っていてほしい!

各神々の実力はいかに!?

天変地異発動時のみに可能とされる必殺技とはいったい!?

人魚姫 シーナ

ストーリー

海王神ネプチューンの国には、禁断の洞窟と呼ばれる、恐ろしい龍が住むと伝説で言い伝えられていた場所がある。侵入を禁じられていたが、好奇心旺盛なシーナはだめと言われれば行きたくなる性分で、嫌がる妖精のルンを連れて洞窟内を探索し始めたという。おてんばシーナの冒険は統治権争奪戦へと続いた。

プロフィール

年齢:519歳
性別:女
身長:175cm
体重:57kg
趣味:冒険
好き:さんま・まぐろ・わかめ
嫌い:いか・たこ・なまこ

特徴

攻撃範囲は広いがリーチがない。しかし、移動速度が速いので、その短所は補うことができるだろう。人魚ということで、尾ヒレを使った攻撃も得意だ。

シーランチャーで飛ばす海の生物の種類はランダムだ。

貧乏神 紊天(びんてん)

ストーリー

貧乏を司る紊天の趣味は釣り。魚が釣れない時は近くにある桃の木の林で桃を食べては、その精霊達にイタズラをしていた。女性ばかりの桃の精霊は紊天を嫌ったが、唯一、花梨という名の精霊だけは紊天の異国の話を楽しみにしていた。ある日紊天は「楽しい旅になる」と花梨に告げ、その地を後にした……。

プロフィール

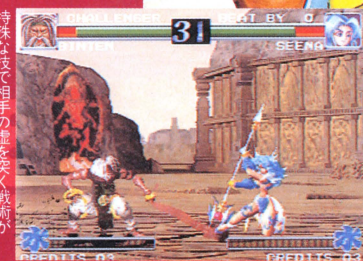
年齢:5072歳
性別:男
身長:121cm
体重:61kg
趣味:盆栽・魚釣り・ふらり旅
好き:美しい女性のお尻・桃
嫌い:特にないと思う

特徴

どんな格闘ゲームにも存在するクセのあるキャラ。「神凰拳」では紊天がそれにあたる。慣れが必要だが、独特な技で相手を翻弄する、それが狙いだ。

特殊な技で相手の虚を突く戦術が得意。怪しい動きで油断を誘おう。

 ※画面写真は開発中のものです。※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

続報！

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

今度のスウィートさはハンパじゃないのだ

●コナミ●稼働中●パズル●２人対戦プレイ可能

ついに登場！ときメモぱずるだま♡

コナミの大人気パズルゲーム「対戦ぱずるだま」。これまで家庭用ゲーム機にはツインビー、ツヨシ、ちびまる子ちゃんなどさまざまなリメイク版が出てきたが、満を持して（？）ついにアーケードに「ときめきメモリアル」版が登場するぞ。あの詩織ちゃんが、優美ちゃんが、ときメモキャラが勢揃いでぱずるだま対戦するのだ。あまりのかわいさに、またしても我を忘れてコインを投入してしまうことだろう……。

人気ゲームのうれしい合体。それぞれのキャラが表情豊かにバトルを繰り広げるのだ。まさに１粒で何度もおいしいぱずるだま。

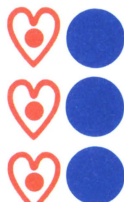
かつてこんなにラブリーなぱずるだまがあったでしょうか？

おなじみの説明デモ。担当は優美ちゃんだぁ～。

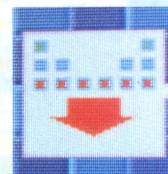
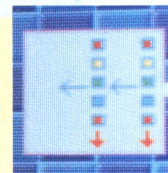
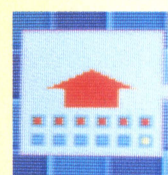
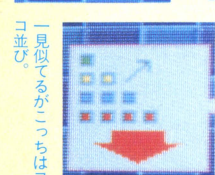
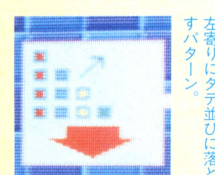
ルールは知ってても、つい見とれてしまう。

のっけからおヘソまで見せる大サービス。

優美ちゃんファンはこれで満足（なワケないって）。

元気な優美ちゃんの説明デモ♡

ルールの基本は同色のおおだまを３つ以上並べて消すこと。落ちてくるのはおおだまとこだまの２種類でハートのカプセルに包まれたこだまは隣のおおだまが消えることで自分もおおだまに変わる。これを利用して連鎖を組んで、大量のこうげきだま（こだま）を相手にお見舞いする！　と、コレがぱずるだま対戦の醍醐味なのだ。

こうげきだまを逆に利用し大量連鎖を狙え！

1人でときめく？ 2人でときめく？
ストーリーモード(1P)
『卒業の日、この樹の下で
女の子から告白して
生まれたカップルは
永遠に幸せになれる。』
モードをえらんでね
ただいま、1回勝負です。
あと、1コインで3回勝負にできます
伝説の樹を目指すストーリーモードと2P対戦がある。
対戦モード(2P)
すきな人をえらんでね
いろんな場所でいろんなキャラが行く手を阻むのだ。
これが対戦モードの画面。もちハンデもあり。
この対戦には、ある目的が絡むモードがあるらしい。それはいったい……？
こうげきだまのパターンはキャラごとに違う。
凸凹の場所だとヨコ並びがズレるのでつらい。
タテ並びの方が連鎖の切り返しがラクかも。
左寄りにタテ並びに落とすパターン。
一見似てるがこっちはヨコ並び。
下からせり上がりなんてパターンもある。
どのコがどんな攻撃するのかな？
デートスポットでいざ勝負!!
以降はストーリーモードを基本にグラフィックを紹介しよう。対戦はそれぞれお気に入りのデートスポットで行われるのだ。
遊園地
日奈「ずるーい、自分だけ。超許せないって感じ！」
スタジアム
優美「ほら、次の試合、始まりましたよ。」
優美ちゃんますますハッスル！のスタジアムだ。
動物園
美樹原「詩織ちゃん…最近とっても、イキイキしてるね。」
愛ちゃんはペットといっしょに登場♡。
図書館
「テストも近いし、一緒に勉強しませんか？」
こんな場所でぱずるだま対戦してもいーの？
もちろんバッチリしゃべります♡
ジャンク屋
紐緒「今から実験するの。付き合ってくれるわね。」
すでに紐緒の目つきが……。やっぱりこわい。
本編のゲームでおなじみの声優陣がそこここでしゃべりまくるぞ。攻撃から独り言まで、それぞれの人格がよ～く表れている。
突然ハミングする片桐の声も不気味だ……。
大連鎖もキョーレツゥ！
出た！紐緒の世界征服ロボ！
愛の愛犬も大興奮！

ときメモオールスター総出演!?ってコトはアイツらも……

プレイヤーキャラはこの11人

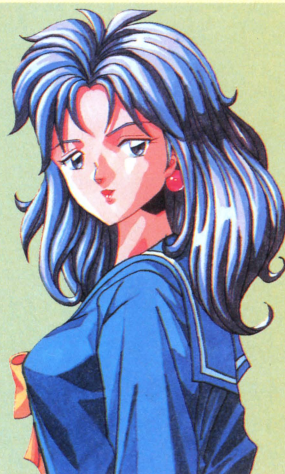
ストーリーモード及び対戦モードで選べるプレイヤーキャラは11人の女の子。ストーリーは彼女たちの立場から、伝説の樹の下での告白を目指すというものだ。対戦キャラやそのセリフも、選択キャラによって違ってくるぞ。

理由はどうあれ、いろんなキャラが対戦を挑んでくる。

その表情すべてを見るまでは止められないってカンジ。

藤崎 詩織 SHIORI FUJISAKI

本編では主人公である男の子の幼なじみで、初恋の相手でもある。ルックスはもちろん、なんでもできちゃう優等生の詩織ちゃんは、永遠のヒロインといったところかな。

思わずこんな表情も。機嫌直してよ〜。

鏡 魅羅 MIRA KAGAMI

純情可憐なときメモキャラの中で異彩を放つ魅羅お姉さまは、期待を裏切らない（?）艶っぽいスタイルでご登場だ。容赦なく浴びせるキツイお言葉がクセになりそう……。

相変わらずタカビーな女王様はいきなりなごあいさつ。

早乙女 優美 YUMI SAOTOME

ポニーテールがかわいい元気印の優美ちゃんは主人公の親友・早乙女好雄の妹。プロレスファンの彼女は今回もスタジアムで大興奮！　でも見せてくれるのはおヘソくらいかな。

同キャラの違いを探すのもお楽しみ？　彼女は〇〇だ。

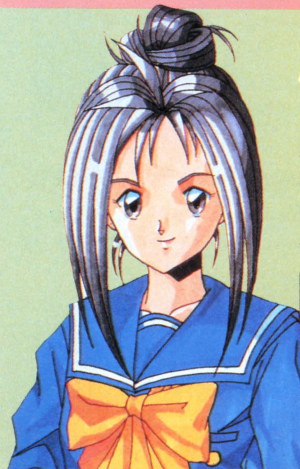
紐緒 結奈 YUINA HIMOO

逆らえません。彼女には……。

マッドサイエンティスト女子高生の紐緒結奈。今回も怪しいパーツを手にキレまくってるぞ。世界征服ロボも登場し、ますます絶好調でますますコワイ……。

朝日奈 夕子 YUKO ASAHINA

ああっこんなアラレもない姿で……。

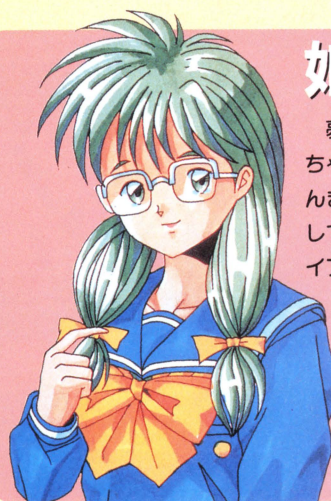
超ミーハーってカンジの夕子ちゃんはあ〜、ヘソ出しルックでぇ〜、やっぱカワイイしい〜。こんなカンジでゲーム中も女子高生語しゃべりまくりの夕子ちゃんなのであった。

片桐 彩子 AYAKO KATAGIRI

アバンギャルドでアメリカンな（?）片桐彩子は、マイク片手に登場だ。何事にもとらわれない彼女はプレイ中も怪しい英語を連発させて楽しませてくれる。でもやっぱりハミングが……。

Are you ready?　で対戦開始だ。

虹野 沙希 SAKI NIJINO

めんどう見がよくって、明るく元気な運動部のマネージャー沙希ちゃんは、対戦中のセリフでもいっぱい元気を分けてくれるぞ。根性、根性、ド根性でお互いがんばりましょう！

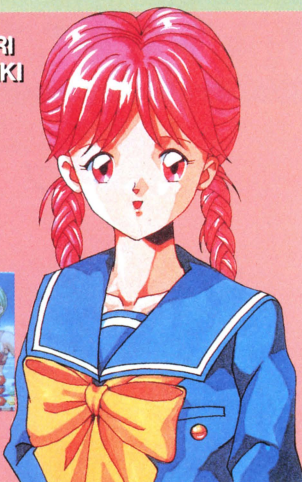
ボーイッシュな帽子がかわいいね。

如月 未緒 MIO KISARAGI

夢見る文学少女といった趣の如月未緒ちゃん。体が弱いのがタマにキズで、あんまりダメージを与えるとめまいを起こしてしまうのだ……。守ってあげたいタイプだね。

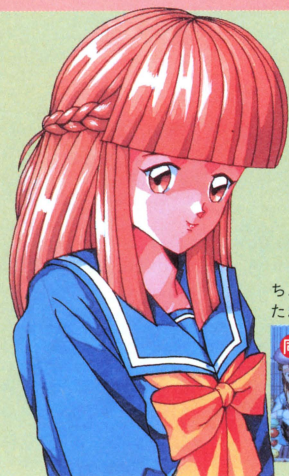
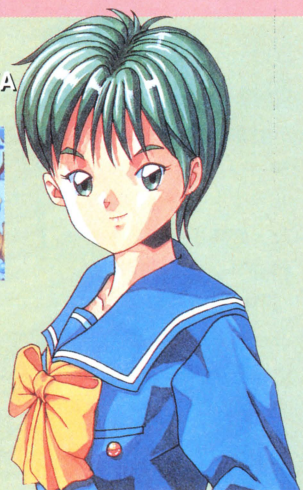
同キャラはどこが違うのか……ナゾ。

古式 ゆかり YUKARI KOSHIKI

お嬢様はお嬢様でも古風な箱入り娘風なのが古式ゆかりお嬢様。プレイ中もおしとやかなセリフの数々が対戦の緊張感を適度にやわらげ、戦意を喪失させるぞ。

キッツイ攻撃の後のボケた一言がきくぅ。

清川 望 NOZOMI KIYOKAWA

やっぱりウレシイ水着姿×2。

元気ハツラツ・スポーツウーマンの望ちゃんは大胆にも水着姿で登場！　セリフも体育会系でビシビシいくぜ。超高校級のスイマーである彼女は、どこでも水に浸っているのであった……。

美樹原 愛 MEGUMI MIKIHARA

動物をこよなく愛するやさしい少女、愛ちゃんは愛犬ムクといっしょに対戦。どっちかというとこのワンちゃんの方がカ（リキ）入ってるカンジだけど、対照的に愛ちゃんはおとなしいのだ。

ちょっとはにかんだ様子がたまらない。

忘れちゃならないこのメンバー

伊集院 レイ REI IJYUIN

超大金持ちのおぼっちゃま、伊集院レイ様は私設軍隊を伴っての登場!?　しかしやはり彼の言動に深い意味はない……。

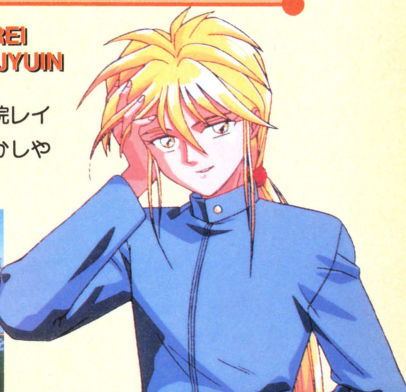
女の子にはしびれる存在？　なワケないよなあ……。

本編の「ときめきメモリアル」にはもちろん男子も出てくるのだが、もしやヤツラも……と思ったら、案の定、対戦キャラとして登場することが分かったぞ。

というわけで、あんまり気乗りしないけど、男子キャラも紹介しておこう。ヤツラを超えれば伝説の樹の下での告白はもうすぐなのだ……！

早乙女好雄 YOSHIO SAOTOME

本編では主人公の親友となり、女の子関係についていろいろとアドバイスしてくれる頼もしい存在の好雄だが。

とにかく軽口なんだよな……。

伝説の樹にたどりつくのは……

前作を凌駕する大迫力3D立体バトル！ これが「闘神伝2」だ!!

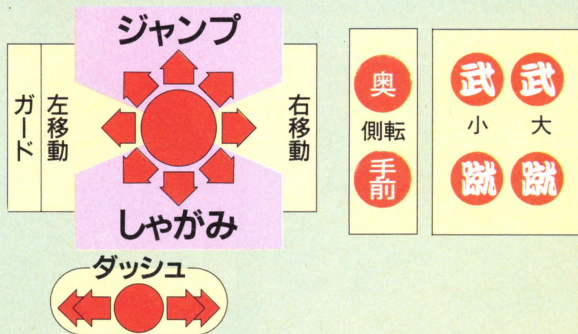
'95年1月にプレイステーション用オリジナルソフトとして発売され、好評を博した3D格闘アクションゲーム「闘神伝」の続編が、アーケードに登場！

多彩な攻撃パターンや、細やかなキャラクターのディテールは、前作をはるかに上回るデキになっているぞ。

キャラ選択画面も3D。360度に回転しちゃうぞ。

キャラの影に注目！ 光源が設定されている証拠だね。

基本操作

基本操作は、8方向レバー＋6ボタンで行われる。操作系で目立つのは、何といっても側転ボタン。コレを押すと、キャラが画面奥／手前に跳びのく。相手の攻撃を避ける時に役立ってくれるぞ。

ダッシュからのアクション

ダッシュ(移動)
レバー➡➡(2回目は押しっぱなし)

レバーを連続で〝コンコンッ〟と入力すると、キャラが前方に走り出す。同じ動作をレバー後ろで行なうとバックダッシュになるぞ。

サイドステップ
レバー➡➡＋奥側転ボタン(奥)
レバー➡➡＋手前側転ボタン(手前)

通常の側転などとは違い、相手に対して〝水平方向〟に回避運動を行なう。全体的に、側転よりも前後のスキが小さいのがポイント。

相手を正面に見すえた状態から、スッと横に避ける。

ダッシュ(攻撃)
レバー➡➡＋各攻撃ボタン

前方ダッシュ中に4つある攻撃ボタンのいずれかを押せば、ダッシュ攻撃が行える。攻撃パターンは4つのボタンごとに異なっており、キャラによっては特定の方向でないとガードできなかったりする。最低限、自分の使っているキャラに関してのダッシュ攻撃特性ぐらいは把握しておこう。

リーチの長短やスキなど、4つのダッシュ攻撃はそれぞれに特徴があるのだ。

ガード……～方向に注意～

ガードなんていう、格闘ゲームではもう当たり前の要素をあえて説明するのは、闘神伝では「見た目は○×ガードに見えても、実は違う」といった技が結構多いからなのだ。ダッシュ攻撃の時と同様に、自分の使用しているキャラに関してだけでも、最低限知っておきたい重要なポイントだ。

「闘神伝」では、エイジの〝骸割り〟やランゲーの〝大地の怒り〟など、ガード方向を特定する技が少なくない。

投げ……(至近距離でレバー⬅＋大攻撃ボタン)

「闘神伝」の投げは間合いが狭く、相手とほぼ密着していないと成功しない。強引に狙うと失敗することが多く、突進系の技がメリ込んだ時などにフォローに狙ってみよう。

しゃがんでいる相手も投げられるが、間合いが狭くて狙いにくいのが難点だ。

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

ダウンした時の攻防………『ダウン攻撃』と6種の『起き上がり』

ダウン攻撃

ダウンした相手への追い討ち攻撃には近／遠距離の２種類があり、どちらの場合も「相手が起き上がるモーションを見せた時点」で攻撃がヒットしなくなる。また、完全にダウンするまではコマンド入力を受け付けない点に注意しよう。

起き上がりモーションが見えたらダウン攻撃は無効。

近距離▶ 小の武器＋蹴りボタン同時押し

近～中距離で相手がダウンした時に使おう。

遠距離▶ 大の武器＋蹴りボタン同時押し

こちらは相手が吹っ飛んでダウンした時向け。

起き上がり

ダウンからの起き上がりモーションには、くらい判定がない。起き上がる位置は、プレイヤーが望む間合いに応じて使い分けよう。

前転でもいいけど、通常は後ろ起き上がりが無難。

何もしない…その場起き上がり
奥側転ボタン…奥側転起き上がり
手前側転ボタン…手前側転起き上がり
レバー頭方向……頭方向起き上がり
レバー足方向……足方向起き上がり
レバー上方向……ジャンプ起き上がり

全項目共通

攻撃ボタンのいずれかを連打していれば、ダウンからの回復を早めることができるようになるぞ！

側転……………相手の攻撃を避けよう！

側転には、画面手前／奥に移動する「通常の側転」とキャラが斜め前方に飛び込みながら移動する「飛び込み側転」の２種類がある。

基本的にはどちらも〝相手の攻撃を回避する〟ために存在するが、初代PS版の側転があまりにも使えすぎたせいか、側転中に（相手の技にもよるが）攻撃を受けることが多く、側転の開始および終了時にスキが生じるようになった。そこで、通常は中～遠距離での必殺技の回避に使い、それ以外では先読みで攻撃を回避→カウンターといった感じで使ってみよう。

通常の側転

近距離では先読みで使わないと、反撃をくらうことが多い

飛び込み側転
レバー➡＋側転ボタン

攻撃を回避しつつ、相手との間合いを詰めたい時に有効だ。

背後攻撃……………バックを取られたらコレで対処！！

前作では（バックを取るという状況そのものがマレだった、というハナシは別として）相手にバックを取られた場合、素直に振り向くかダッシュで間合いを離すぐらいの方法しかなかった。しかし、「闘神伝２」は「背後攻撃」という新たな攻撃手段が加わったおかげで、何かの拍子に背後を取られてしまった時や、相手を飛び越えた直後に、背後の敵を攻撃することが可能になった。ただし、背後からの攻撃は1.5倍のダメージになるので、十分注意しよう。

●相手が背後にいる状態で

入力		技
レバー中立 攻撃ボタン	➡	ノーマル 背面攻撃
レバー下 攻撃ボタン	➡	下段 背面攻撃

「闘神伝２」では、バックを取られても反撃が可能になった。しかし……。

バックからの攻撃はダメージが1.5倍。不利なコトに違いはない。要注意。

必殺技の簡略化……………一発必殺技！

前作のPS版で好評だった、ボタン１個で必殺技を出せる〝一発必殺技〟システムは、アーケード版「闘神伝２」でも健在。ただし、操作法は家庭用のそれとはやや異なり、下記にあるとおり「レバー＋攻撃ボタン４つ同時押し」になっている。これなら格闘ゲームに不慣れな人も必殺技をバリバリ出せるし、レバーの方向で３種類の必殺技を使い分けることができることから、中級レベル以上を自認する人にも活用してほしいシステムといえよう。ちなみに、一発必殺技で出るのは「大」の必殺技。小は通常のコマンド入力で出そう。

一発必殺技で、面倒なコマンド入力の手間を解消！

A	レバーニュートラル	攻撃ボタン4つ同時押し
B	レバー右or左	攻撃ボタン4つ同時押し
C	レバー下方向	攻撃ボタン4つ同時押し

オーバードライブゲージ……究極宝技、READY！

お互いに攻撃し合うことで増えるオーバードライブゲージは、MAXになるとゲージが点灯する。ゲージが点灯している間のことを〝オーバードライブ状態〟といい、この間は通常技・必殺技の攻撃力が上昇するうえに、ヒットすれば強力なダメージを与えられる「究極宝技」が使用可能になる。この状態は、究極宝技を使うか、もしくは徐々に減少するゲージがゼロになると解除されてしまう。

攻撃でもオーバードライブゲージは上昇するが……。

ダメージを受けるとゲージが一気に上昇する！

ゲージがMAXになれば究極宝技が使えるぞ。

 イラストレーション／ことぶき つかさ ※画面は開発中のものです。

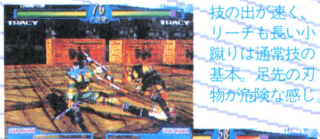
トレーシー TRACY

必ず相手に一発殴らせてから、「正当防衛」を理由に過剰防衛を行う、少々荒っぽい女刑事。そのラフな性格はセリフにも良く表われており、特に相手が場外に落ちたときの生意気な一言はサスガ。

相手が落ちると「落ちるかフツー！」とのたまう。

通常技▶小蹴りが使いやすくGOOD！

トレイシーは線の細い体つきだけに、小技の素早さが特に目立つ。

中でも小蹴りはリーチ・速さの両面で使いやすく、近距離では2ヒットすることから、キャンセルで必殺技へとつなげやすい。接近戦は、この小蹴りさえあればほぼ事足りてしまうだろう。間合いが離れた場合は、立ち大武器攻撃やしゃがみ大キックを併用するのもいい。しゃがみ大キックは前進しつつ攻撃するので、キャンセルでハニームーンやペイルスライダーなどの必殺技につなげやすいぞ。

技の出が速く、リーチも長い小蹴りは通常技の基本。足先の刃物が危険な感じ。

中～遠距離では立ち大武器攻撃やしゃがみ大蹴りも有効。必殺技につなごう。

必殺技▶細身から繰り出される荒技の数々

唯一の飛び道具「エレクトロ・ダイナマイト」が使い難いことから、トレイシーは中～遠距離から突進系の必殺技で強引に攻めるか、もしくは間合いを詰めながら通常技で牽制しつつ、ダウンを奪える必殺技を狙うのが一般的な戦法といえる。離れた間合いから強引に攻める場合は小ジャック・ポット、接近しつつダウンを奪いにいくのであれば、小エレクトロ・スパルタンかハニームーンがオススメ。いずれの場合もいきなりは出さず、ダッシュ攻撃などと併用しよう。

エレクトロ・スパルタン

両手を広げ、跳躍しつつ身をひねりながら攻撃する。

エレクトロ・ダイナマイト

一定距離で爆発する飛び道具。爆発地点のみ判定アリ。

ハニームーン

バック転をしながら足先で蹴り上げつつ攻撃する。

ジャック・ポット

靴に仕込んだ刃物で突っ込む、デンジャラスな技だ。

キングスレイブ

大きく跳躍する移動技。相手の背後を狙ってみよう。

I.C.M.

いわゆる"体当たり"技。どこかで見たような…？

※技表の中の記号は全ページ共通

A＝レバーニュートラルで攻撃ボタン4つ同時押し
B＝レバー左右どちらかで攻撃ボタン4つ同時押し
C＝レバー下で攻撃ボタン4つ同時押し

種類	技名		コマンド
必殺技	ジャック・ポット	B	(地上、空中とも)↓↙←＋㊙蹴
	エレクトロ・ダイナマイト		↓→↘＋㊇武
	エレクトロ・スパルタン	C	→↓↘＋㊇武
	ハニームーン	A	→↓↘＋㊙蹴
	キングスレイブ		←↓↙＋㊇武
	I.C.M.		←→→＋小㊙蹴小㊇武同時押し
秘伝必殺技	クレイジープラネット		←→←→＋大㊇武
究極宝技	ペイルスライダー		㊇武㊙蹴ボタン4つ同時押し

秘伝必殺技

ヒットすると同時に無数の通常技を相手に叩きこみ、ハニームーンでフィニッシュをかける技。突進中に生じるスキが難点かな？

クレイジープラネット

秘伝必殺技としては、エイジやカインと同系統の技だ。

究極宝技

ハニームーンを小・大の順番に2回連続で出す……といった感じの究極宝技。2回転目の攻撃は、しゃがみガード不可になっている。

ペイルスライダー

ガード直後のカウンターや、連続技への組込みが有効。

カオス CHAOS

「闘神伝２」のイロモノ路線を、ただ一人背負って立つのがこのカオス。人を小バカにしたような必殺技と勝ちポーズは、イロモノを好んで使うプレイヤーの心の琴線に、ビシバシ触れまくることであろう。

この勝ちポーズを、ムカつくか気に入るかが分かれ目。

通常技▶カマに始まりカマに終わる…？

イロモノキャラは極端に強いか、もしくは弱いかが従来までの通念。

イロモノの王道を走るカオスは、通常技に関しては何とも言えない感じ。取りあえず、持っているだけで目立つ「カマ」は、リーチがあるので中距離において使いやすく、隙の小さい小武器攻撃は、頼れる攻撃になるだろう。大蹴りは特殊な攻撃になっていて、しゃがみで出すと技の終わり際が下ガード不可。また、ジャンプ中にレバー左右＋大蹴りで〝空中飛行〟ができるが、何の役に立つのやら…。

ジャンプ中レバー左右＋大蹴りで飛ぶ。しかし、これが何の役に立つというのか？　謎だ。

カマを用いた攻撃は、リーチが長い分、使いやすさが実感できる。

必殺技▶ウサン臭い技が多くてナイス

通常技の強さに関しては何とも言えないカオスだが、必殺技に関しては確実に強い部類に入るキャラだろう。何といっても飛び道具「外道ガス」を撃ったあとの硬直時間の短さが光っている。側転の性能が落ちた「闘神伝２」では、これら牽制向きの必殺技の性能が重要なポイントになる。この他にも、突進系の必殺技や奇襲向きの技に空中からの飛び道具と、ほぼ必要不可欠な必殺技を備えたカオスは、外観に惑わされずに使い込むことができれば、更に１ランク上の強さを発揮してくれるだろう。

外道ガス

撃ったあとの隙の小ささがポイント。小が基本だ。

無道ラン

身体全体に攻撃判定アリ。攻撃ボタンで技を中断可能。

邪道ウェイブ

空中からの飛び道具。下をくぐられると超危険！

非道ドリル

ジャンプして上空からカマでドリル攻撃を敢行する。

残酷カッター

体全体を回転させて相手に突っ込む。声がイカス。

種類	技名		コマンド
必殺技	外道ガス	A	↓↘→＋㊆
	邪道ウェイブ	空中で A	(空中で)↓↘→＋㊆
	無道ラン		→↓↘＋㋟(移動技)
	非道ドリル	C	←↙↓↘→＋㋟
	残酷カッター	B	→↘↓↙←＋㊆
秘伝必殺技	木端微塵		←↙↓↘→↘↓↙←＋大㊆
究極宝技	超無残搾り		㊆㋟ボタン４つ同時押し

秘伝必殺技

地面と平行に、頭から突っ込んでいく突進技。まっすぐ相手を狙わずに軌道を変えて横から突っ込むあたりが、実にカオスらしい。

木端微塵

軌道を修正して相手に突っ込む。ひねくれた技だ。

究極宝技

リングの端から端まで届きそうな、リーチの長さがポイント。ただし、技が出るまでの隙が大きく、直撃は狙いにくい。

超無残搾り

カマを当てたあとにキャンセルで出すのも面白い。

ガイア

GAIA

前作では形式上のボスキャラだったガイアだが、今回はプレイヤーキャラとして登場。甲殻類のような外観も人間らしくリフォームされ、戦国時代の騎馬武者を思わせるカッコ良さがナイスだ。

動きの重さが難点だけど、その〝重さ〟が良い感じ。

通常技▶巨大な斬馬刀で強敵をなぎ払え！

ガイアの通常技は全般的に隙が大きく、これは特に大武器／蹴り攻撃を出した時に強く感じられる。小攻撃にしても決して速くはなく、他のキャラに比べて一発一発を大切に当てていかなければならない。ゆえに牽制を意識せず、中距離からの大武器攻撃を軸に、接近されたら小攻撃→しゃがみ大蹴り→ダウン攻撃を狙っていこう。

中距離からの大武器攻撃は基本中の基本。神経をとぎすまし、気合の一発を狙うべし。

接近された場合は、出の速いしゃがみ小蹴り→しゃがみ大蹴りの連続技でダウンを狙おう。

必殺技▶名称が和風なのは……趣味？

ガイアの必殺技は、中距離で使ったほうが効果的な技が多い。なかでも「牡丹（大）」や「扇」、「月の輪」などはその代表例といえる。これらの技は、立ち小／大武器攻撃との併用が望ましい。できればキャンセルをかけて、連係の隙を小さくしておこう。「燕」は初期動作がダッシュかわしと同様の効果を持ち、相手の攻撃に合わせて使えばカウンターアタックとして機能する。「朧」はかく乱用の移動技だが、飛行中に攻撃ボタンを押せば、空中から（まず当たらない）攻撃を行ってくれる。

扇

斬馬刀を水平方向に振り回す。小が使いやすい。

朧

性質は娘の技と同じ。移動用と考えたほうがいい。

燕

距離から、敵の攻撃に合わせて出すと効果的だ。

牡丹

火を吹くまでのモーションが長い。小は対空専用。

月の輪

地味ながら扱いは必殺技。技の出が速く、使える技だ。

種類	技名		コマンド
必殺技	扇	B	↓↙←＋㊍
	朧		↓↙←＋㋘
	燕	C	→↓↘＋㊍
	牡丹	A	←↙↓↘→＋㊍
	月の輪		←→＋大㊍
秘伝必殺技	業火の紅		→↘↓↙←↙↓↘→＋大㊍
究極宝技	罰		㊍㋘ボタン4つ同時押し

秘伝必殺技

複数回ヒットする突進系の技。近距離で当てるほどヒット数が上がる。威力を重視するのであれば接近戦でネジ込むように放つべし。

究極宝技

急降下しつつ、身をひねりながら斬馬刀で攻撃する。中距離からの奇襲攻撃には最適。ゲージが点灯したら、常に意識しておこう。

業火の紅

突進系の技にしては、移動距離が短い点に注意しよう。

罰

中〜遠距離で斬馬刀が当るギリギリの間合いが狙い目。

エイジ EIJI

通常技・必殺技ともにバランスの取れた強さが光るエイジは、このゲームを初めて遊ぶ人にもオススメのキャラだ。中〜遠距離では飛び道具「裂空斬」を軸に闘い、接近戦では出の速い小武器／蹴り攻撃を中心とした攻めで相手の動きを封じ、隙あらば小攻撃→大攻撃→キャンセル必殺技という強力な連続技を狙っていくのが基本パターン。仮に狙いが崩れても、基本性能が高いのでアドリブしだいで修正はいくらでも可能。どんな状況でも十分に闘えるキャラだ。

瞬にして足元を狙える蹴撃弾。奇襲に最適の技だ。

接近戦におけるエイジの基本技は、小武器・蹴り攻撃。ヒットしたら即座に…

大武器攻撃へとつなぐ。ここからキャンセルで必殺技を出し、連続技を狙おう。

究極宝技

秘伝必殺技「百鬼猛襲剣」と性質を同じくする技で、突進しつつヒットすると同時に無数の斬撃をあびせる。前述の技と違うのは、斬撃を浴びせつつ相手を空高く持ち上げてしまう点にある。

地獄門

無数の斬撃を与えつつ、相手を空高く持ち上げる。

種類	技名		コマンド
必殺技	裂空斬	A	↓↘→＋㊍
	流星脚		(空中で)↓↙←＋㋨
	飛翔斬・改	B	→↓↘＋㊍
	骸割り	C	←↓↙＋㊍
	蹴撃弾		↘＋㋨
秘伝必殺技	百鬼猛襲剣		→↘↓↙←↙↓↘→＋大㊍
究極宝技	地獄門		㊍㋨ボタン４つ同時押し

新必殺技▶骸割り

最大のポイントは〝下ガード不可〟これに尽きる。

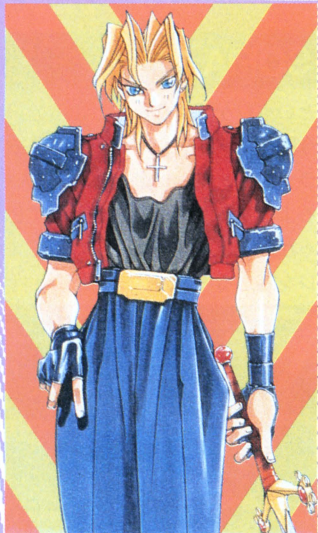
相手の頭上目がけて、前転しつつ刀を振りおろす。この技の特徴は〝下ガードができない〟という点にあり、中距離から蹴撃弾と併用することで、相手のガード方向をゆさぶることができる。

究極宝技

名前からも察せられるとおり、エイジの究極宝技「地獄門」と同じ性能と性質を持つコンパチ技。

唯一の違いは〝斬撃による攻撃〟ではなく〝蹴りで構成された攻撃〟という点。立ち大武器／蹴り攻撃からキャンセルで連続技になる。

ヘルズゲート

エイジの斬撃に対し、カインは脚による連撃を行う。

種類	技名		コマンド
必殺技	ソニック・スラッシュ	A	↓↘→＋㊍
	ショルダー・クラッシュ	C	↓↙←＋㋨
	デッドリー・レイズ	B	→↓↘＋㊍
	レイジング・サン	空中で C	↓↙←＋㋨
	アッパー・グラインド		↘＋大㊍
秘伝必殺技	ヘルズインフェルノ		→↘↓↙←↙↓↘→＋大㊍
究極宝技	ヘルズゲート		㊍㋨ボタン４つ同時押し

カイン KAYIN

エイジとほぼ同質の性能を持つキャラで、一部の通常技や必殺技に違いはあるが、操作感覚はほとんど同じ。必殺技の「ショルダー・クラッシュ」や究極宝技「ヘルズ・ゲート」を見る限りでは、どうやらカインは〝蹴り技〟を得意としているようだが、実際にプレイする上で一番使えるのはしゃがみ大武器攻撃。近距離では２段ヒットするし、間合いが離れればリーチの長い下段攻撃に変化する、〝汎用性の高さ〟がポイントだ。

何かと使い勝手の良い、カインの大武器攻撃。近距離だと２段攻撃になる。

この２段目は必殺技でキャンセルが可能。キツイ連続技を叩き込んでやろう！

リーチの長いショルダー・クラッシュは、連続技のシメに最適。入力もカンタンだしね。

新必殺技▶アッパー・グラインド

通常技に見えなくもないが、中身は立派な必殺技。コマンドもシンプルで出しやすく、近距離大武器攻撃からキャンセルすれば、お手軽な４段攻撃が完成する。ちなみに、エイジも同じ技を使えるぞ。

見た目よりも横方向にリーチがあるので、使いやすい。

ラングー RUNGO

いかにも〝パワーキャラ〞的な風貌を持つラングーは、通常技に結構クセがあり、慣れるまでやや時間のかかるキャラといった感がある。まずは通常技だが、あまりにも大振りな大武器攻撃は、ずばり〝ここぞ!〞という時に出し、それ以外は小武器攻撃をメインに、地道な闘いをしたほうが良さそう。

ときおり下ガード不可のダッシュ攻撃も交ぜてみよう。必殺技では、上ガード不可の「大地の怒り」を軸に、隙あらばダウンを奪える必殺技を当てにいくのが基本だ。

隙が小さく、リーチのある小武器攻撃。頼れます。

新必殺技▶無茶蹴り

大振りな上段蹴りを3発連続で繰り出す。モーションが大振りなので、無理にでも狙わない限り、まず当たることはないだろう。

色々な意味で「無茶」な蹴り。屈辱&挑発系の技か!?

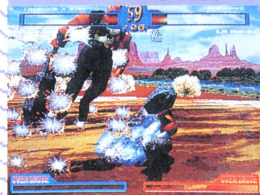
新必殺技▶風と太陽の怒り

石棒(?)を水平に持ち、そのままグルグルと回転しながら連続で攻撃する乱暴な技。近距離から、いきなり出してみるのも面白い。

コマのようにグルグル回る。実用性はちょっと低め?

究極宝技

必殺技「大地の雄叫び」と「大地の目覚め」を足して2で割ったような究極宝技。跳躍する時の攻撃範囲が非常に広く、相手に向かって突進してしまえば(ガードされるかどうかは別にして)スカされる心配はない。

大陸撃沈弾

上昇中のモーションは、とにかく〝ド派手〞の一言だ。

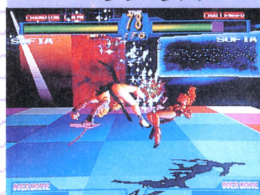
種類	技名		コマンド
必殺技	大地の怒り	A	↓↘→+(武)
	無茶蹴り		↓↙←+(蹴)
	風と太陽の怒り		→↓↘+(武)
	大地の目覚め	C	→↓↘+(蹴)
	大地の雄叫び	B	→↘↓↙←+(武)
秘伝必殺技	大地百祭		←↙↓↘→↘↓↙←+大(武)
究極宝技	大陸撃沈弾		(武)(蹴)ボタン4つ同時押し

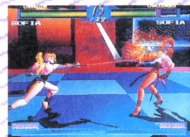
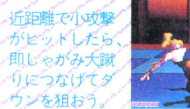
究極宝技

相手に接近するまでは無防備だが、こいつさえ成功すれば、後はほぼガード不能。コマンド入力直後の「触ってもいいのよ」は、どうやら相手を〝誘惑〞するしぐさのようだが、これってエリスやトレーシーなどの「同性」にも有効なのだろうか? 謎である。

ラブ・ラバー

奇襲技として、近距離でいきなり出すと効果的。

種類	技名		コマンド
必殺技	ラトル・スネーク	A	↓↘→+(武)
	サンダー・リング	B	(地上、空中とも)↓↙←+(武)
	オーロラ・レボリューション	C	(地上、空中とも)→↘↓↙←+(武)
	ラブ・シャワー		←↙↓↘→+(蹴)
秘伝必殺技	コールミークイーン		→←→←+大(武)
究極宝技	ラブ・ラバー		(武)(蹴)ボタン4つ同時押し

ソフィア SOFIA

基本的な性能面で特に変化はなく、鞭のリーチの長さや、下ガードできない近距離しゃがみ大蹴りは『2』でも健在。必殺技は、どれも技の出が速くなった感じを受けるが、これはゲーム全体の共通事項で、何もソフィアだけが特別というワケではない。ところで、今回のソフィアだが……他のキャラよりも、細かい動作が凝っているような気がする。妖しげな〝しゃがみ歩き〞などに、特に強くソレを感じる……のは気のせいか!?

相変わらずリーチの長い鞭攻撃。ギリギリで届くくらいの間合いで出すと効果的。

近距離で小攻撃がヒットしたら、即しゃがみ大蹴りにつなげてダウンを狙おう。

やたらと悩ましげな〝しゃがみ歩き〞ポーズ。ソフィアだけ動きが妙に凝ってるような……?

新必殺技▶ラブ・シャワー

前転しつつジャンプしながら、そのままカカトを相手に落とす技。

落下地点に相手がいないと、単なる〝隙の大きい技〞に成り下がってしまうので、技を繰り出すときの間合いには十分注意しよう。

小よりも大のほうが、移動距離が長い。使い分けよう。

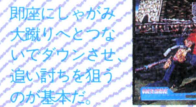
ホー・ファイ FO・FAI

リーチ面で信頼のおける技が少ないホーは、相手と正面きって闘う場合、しゃがみ小／立ち大武器攻撃をメインに闘わざるを得ない。

ただし、それだけでは攻撃が単調になってしまうことから、攻撃範囲の広い「ドンパッパ」や「ビロローン」などを織り交ぜつつ、隙あらば接近戦を狙っていこう。

「ドンドコショ」や「カッポレ」で奇襲をかけてみるのも面白いぞ。

攻撃のバリエーションを増やすためにも、必殺技と通常技を上手く併用していこう。

得意の接近戦では、出の速い小蹴りをメインに使っていこう。ヒットしたら…。

即座にしゃがみ大蹴りへとつないでダウンさせ、追い討ちを狙うのが基本だ。

新必殺技▶ドンパ

対空版「ドンパッパ」という感じの必殺技で、寝転がりながら真上に向かって攻撃を放つ。だからといって対空専用というワケではなく、相手が近くにさえいれば、ヒットする程度のリーチはある。

地上の相手に使う場合は、必ず接近してから出そう。

究極宝技

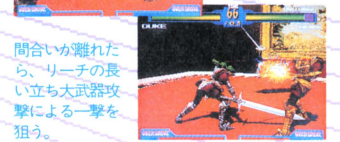
弓を引くような素振りで腕をグルグルと回し、反動をつけてから前方に攻撃を繰り出す。威力の大きさとリーチの長さは魅力だが、腕を回している時の隙が大きい。

ドドドーン

とにかく隙が大きい。使いどころの難しい技だ。

種類	技名		コマンド
必殺技	ドンパ		↓↙←＋㊇
	カッポレ	C	↓↙←＋蹴
	ドンドコショ	B	←↙↓↘＋㊇
	ドンパッパ	A	→↘↓↙←＋㊇
	ドンドンパッパ	空中で A	(空中で)→↘↓↙←＋㊇
	ビロローン		←→＋大㊇
秘伝必殺技	ドドドンパッパ		→←↙↓↘→←＋大㊇
究極宝技	ドドドーン		㊇蹴ボタン４つ同時押し

デューク DUKE

デュークの通常技はモーションの大きい技が多く、動きの素早いキャラに対応しにくい。そこで、比較的隙の小さい小蹴り（とは言ってもグラフィックは剣による突き）をメインに、やや離れた間合いからリーチのある大武器攻撃による一撃を狙うのが基本パターンになる。必殺技では、突進系ながらも攻撃判定の強いサザンクロスがオススメ。大サザンクロスを見せたあとに小を出し、相手の目前で停止した直後に投げを狙う、といった戦法も効果的なのだ。

モーションの大きい技が多い中で、隙の小さい小蹴り（突き）の存在は重要だ。

間合いが離れたら、リーチの長い立ち大武器攻撃による一撃を狙う。

究極宝技

地面に剣を叩き付けて、前後左右を同時に攻撃する。技の出が速いうえに、剣を叩き付けた直後に発生する「緑色の煙」にも攻撃判定があるので、攻撃範囲が広く使いやすい。側転を多用する相手には、特に効果的な攻撃手段だ。

グランドクロス

緑色の煙にも攻撃判定がある。頼れる煙（?）だね。

新必殺技▶コ・フィン

相手の横をスリ抜けるようにして斬りつける。大で出すと、一定の地点で折り返しながら、２回連続で相手を斬りつけるぞ。

相手の起き上がりに、大を重ねてみるのも一興だ。

新必殺技▶ハード・ローズ

小だと２回、大だと４回連続で、やや前進しつつ相手に斬りつける。

単体で使用してもいいが、通常技をキャンセルして使うのも有効。

立ち大蹴りをキャンセルして出せば連続技になるぞ。

種類	技名		コマンド
必殺技	デス	B	↓↘→＋㊇
	コ・フィン	C	↓↘→＋蹴
	ハード・ローズ		→↓↘＋㊇
	ヘルム・クラッシュ	空中で B	(空中で)↓↘→＋㊇
	サザンクロス	A	←→↘↓＋㊇
秘伝必殺技	ジ・エンド		↙↓↘→←＋大㊇
究極宝技	グランドクロス		㊇蹴ボタン４つ同時押し

モンド MONDO

見た目や持っている武器（槍）のせいか、操作にクセがあるように思われがちなモンドだが、実はかなり扱いやすい部類に入る。槍による攻撃はリーチがあるうえに技の出が速く、必殺技でキャンセルも可能。必殺技は、突進・対空・飛び道具と、必要にして十分な要素を全て持ち合わせている。また、近距離ダウン攻撃のリーチの長さも特徴の1つ。相手をダウンさせた時の間合いが多少離れていても、楽々届いてしまう。見た目からは想像できないかもしれないが、実はエイジ・カインに匹敵する性能を誇るキャラなのだ。

モンドといえば槍。リーチが長くて使いやすいぞ。

前作と違い、しゃがみ大蹴りは相手を転倒させられる。

新必殺技▶疾風天突き

疾風上（下）突きの対空バージョン。一応、地上の相手にも当てられるが、無理に疾風天突きを当てるくらいなら、他の技を出したほうがいい。ジャンプを多用する相手への牽制には使える。

対空技として役に立つケースは、あまりなさそうだ。

究極宝技

背中の木箱から、無数の飛び道具を発射する。飛び出る弾数が多いうえに一発当たると倒れてしまうことから、ダメージよりもリングアウトを狙っている時に役立つ。

超力門土砲

見た目は豪快だが、一発当ると倒れるので実は地味だ。

種類	技名		コマンド
必殺技	疾風上段突き	B	↓↘→＋㊌
	疾風下段突き		↓↙←＋㊌
	豪力天舞	C	→↓↘＋㊌
	豪力雷神	空中で B	(空中で)↓↘→＋㊌
	疾風天突き		↓←↙＋㊌
	豪力風神	A	←↙↓↘→＋㊌
秘伝必殺技	超力大仏滅		↓↘→↓↘→←＋大㊌
究極宝技	超力門土砲		㊌㋾ボタン4つ同時押し

究極宝技

相手めがけて突進し、両手に持った短剣でサクサクと相手をメッタ突きにした挙げ句「バカーッ」と一言のたまって突き飛ばす非道な技。ダメージが大きいうえに、攻撃判定の発生が異常なまでに速いのが特徴。連続技向きだ。

キスキスキッス

大抵の通常技からキャンセルで連続技になってしまう。

種類	技名		コマンド
必殺技	ホーミングスワロー	B	↓↙←＋㋾
	ソアーウインド	A	→↓↘＋㊌
	アークスラッシュ	空中で C	(空中で)↓↙←＋㊌
	シックルダンシング	空中で B	(空中で)↓↙←＋㋾
	ロリポップ	C	↓↙←＋㊌
秘伝必殺技	フレンチ・キッス		→←→←＋大㊌
究極宝技	キスキスキッス		㊌㋾ボタン4つ同時押し

エリス ELLIS

前作のPS版ではNo.1の人気を誇ったアイドル的存在のキャラ。

さすがにスライディングからの無限連続技はできなくなっているものの、小武器／蹴り攻撃の素早さは、全キャラ中でも文句ナシのトップクラス。エリスは素早い動きで相手を翻弄し、出の速い小攻撃で反撃そのものを封じつつ、常に闘いの主導権を握るパターンが基本戦術。ただし、単に暴れるだけでは自爆するだけで意味がない。

相手が無理に反撃を試みようとした瞬間を見計らって、小攻撃→大攻撃→キャンセル必殺技を狙って出せるようになろう。

スライディングがヒットしたら、他の技につなげよう。

立っていようがしゃがんでいようが、接近戦におけるエリスの基本は小攻撃。

相手よりも先に自分から仕掛けて動きを封じ、常にプレッシャーを与えよう。

新必殺技▶ロリポップ

エリスには珍しい、非移動系の必殺技。その場で1回転するだけの技に見えるが、実は回転中の体全体に攻撃判定がある。相手のダッシュに合わせるか、もしくはスライディングから連続技に使おう。

その場でクルリと回るだけなので、やや使いにくい。

SHADOW OVER MYSTARA™

●カプコン●登場時期未定●アクションRPG

パーティープレイの楽しさをさらにアップして間もなく登場！

4人同時プレイ可能!!

新たなキャラが2人追加されたぞ!!

一昨年に発売され、アクションゲームファンのみならずファンタジーRPGファンにも人気を得た「D＆D」シリーズの続編が、満を持して登場することになった。「D＆D」とは、もとはテーブルトーク型のRPG。実際に人が集まって、複数のプレイヤーと、話を進行させるマスターが話をしながら遊ぶゲームのことだった。その原作をカプコンがアクションゲーム化したのがこのシリーズなのだ。「シャドー・オーバー・ミスタラ」は、前作の「タワー・オブ・ドゥーム」の続編となっているが、今回は新たに同キャラプレイができたり、前回からいる4人のキャラクター以外に新たに2キャラクター追加されたりと、システム面でもパワーアップが図られている。また画面を見る限りでは、グラフィックや演出面でも、前作を上回るクオリティとなっているようだ。今回は、このゲームのストーリーやシステム、使用できるキャラクターの解説などをしていこう。

シャドー・オーバー・ミスタラ

STORY

前作「タワー・オブ・ドゥーム」で、アークリッチのデイモスを倒した主人公たちは、デイモスが巨大な計画の一部にすぎなかったことも知らず、旅を続けていた。実はデイモスは、偉大なる大君主、巨大で邪悪なドラゴンのシンに仕えていたのだ。大陸全国家の支配をもくろむシンはグラントリ公国へとヒューマノイドを侵攻させ、デイモスにはダロキン共和国を支配させるつもりだった。グラントリ公国を支配し、さらにデイモスを通じてダロキン共和国をも支配するのがシンの計画だったのだ。しかしデイモスが倒された今となっては、シンはかつて支配しようとしていた国々へ報復することのみを誓うのであった……。

4人パーティーならこのゲームの楽しさが最大に！

今回、新たに2キャラクターが加わり、最高6人のキャラクターから選べるようになったワケだが、4人プレイによって、その組み合せも多彩になっている。肉弾攻撃主体のファイターやドワーフに加え、回復役のクレリックや後方からの魔法攻撃を主体とするマジックユーザーなど、まさに「パーティー」を組めるようになっているのだ。モンスターと闘うだけでなく、それぞれのキャラクターの特長を引き出し、様々な難関を切り抜けていくことがクリアへの道だろう。どのキャラクターを使うかで、頭を使うことになりそうだ。

新キャラクターのシーフが、敵にバックスタッブ（背後攻撃）を!!

2人までなら同キャラもOK

この「シャドー・オーバー・ミスタラ」では、4人中2人まで同じキャラクターを選ぶことが可能だ。これにより、ファイター×2、クレリック、マジックユーザーなどの複合パーティーが構成できるようになっている。特に回復ができるクレリックが2人いれば、きっと息の長いプレイができるだろう。

飛行船に乗るステージもある。だが、目の前にワイバーンが！

シーフが危険回避技（オイルで敵を燃やす）を出している。技も増えたのかな!?

今回は、武器の持ち替えもできるようだ。より強い武器を取り、敵に立ち向かっていけ！

シーフが2人。これでキャラクターの取り合いになることもなくなるかな!?

それぞれ特長のある6人のキャラクターを紹介！

あらゆる武器を使いこなす、肉弾戦のエキスパート。魔法の才能はないが、攻撃力、防御力ともに優れているので初心者にお薦めできる。体力もかなりある。

攻撃魔法と剣術に長ける森の守護者。若干攻撃力が弱いが、最初から強力な魔法が使える。初心者向けだが、後半はシビアかも。

探索能力に長けた、身軽なダンジョン攻略のプロ。攻撃力や防御力はないが、動きが素早く、数々の特殊能力を使える。

神の加護と格闘センスを合わせ持つ聖職者。使える武器は少ないが、回復や補助系の魔法が使えるので4人に1人はほしい。

特殊攻撃に対する防御力がある重戦士。魔法は不得意だが、そこを補ってあまりある攻撃力を持っている。

森羅万象の理を操る、大いなる魔法の使徒。力は弱いが、魔法は6人の中で最強を誇る。成長するごとに強力な魔法を覚え、使う人の期待を裏切らない。

迫力ある演出もさらにパワーアップしてるぞ!!

画面写真を見ると分かるとおり、グラフィック面の変化も見逃せない。前作はどちらかというとリアル路線だったのに対し、本作ではヴァンパイアやストZEROのような、アニメーション路線のグラフィックになっている。ということは、キャラクターの動きに関してもかなり期待ができる、ということだ。魔法などの演出も、前作以上にハデで迫力があるものだから、使うのが楽しみになりそうだ。

クレリックが、魔法で仲間キャラを回復している。カッコイイぞ！

プレイヤーの動きも、前作以上に激しくて元気だ。

強そうなモンスター、リッチがいる。敵キャラクターの種類も、かなり増えてるね。

エルフのライトニングボルト。前作以上の迫力だ。ゲーム序盤は彼女が使いやすい？

マジックユーザーの魔法に注目!!

今回新しく入ったマジックユーザーは、攻撃魔法のエキスパート。力が弱いので肉弾戦は苦手だが、レベルが上がるごとに強力な魔法を覚えていくのが魅力のキャラクターだ。そして、その魔法のグラフィックがまたすごい。どうやら4大元素の精霊を召還できるらしく、その魔法のグラフィックを見ると、その攻撃力にも期待ができそうだ。前作以上にハデになった魔法を見てくれ！

コンジュアエレメンタルの魔法で火の精霊を呼び出して、攻撃がさく烈！

マジックユーザーの、クラウドキル（毒の雲をまき散らす）の魔法。前作にもあったかな!?

今度は水の精霊を呼び出しているぞ。これもかなり迫力がありそう。

新春総力特集

筐体

筐体……それはボクらの夢のハコ！

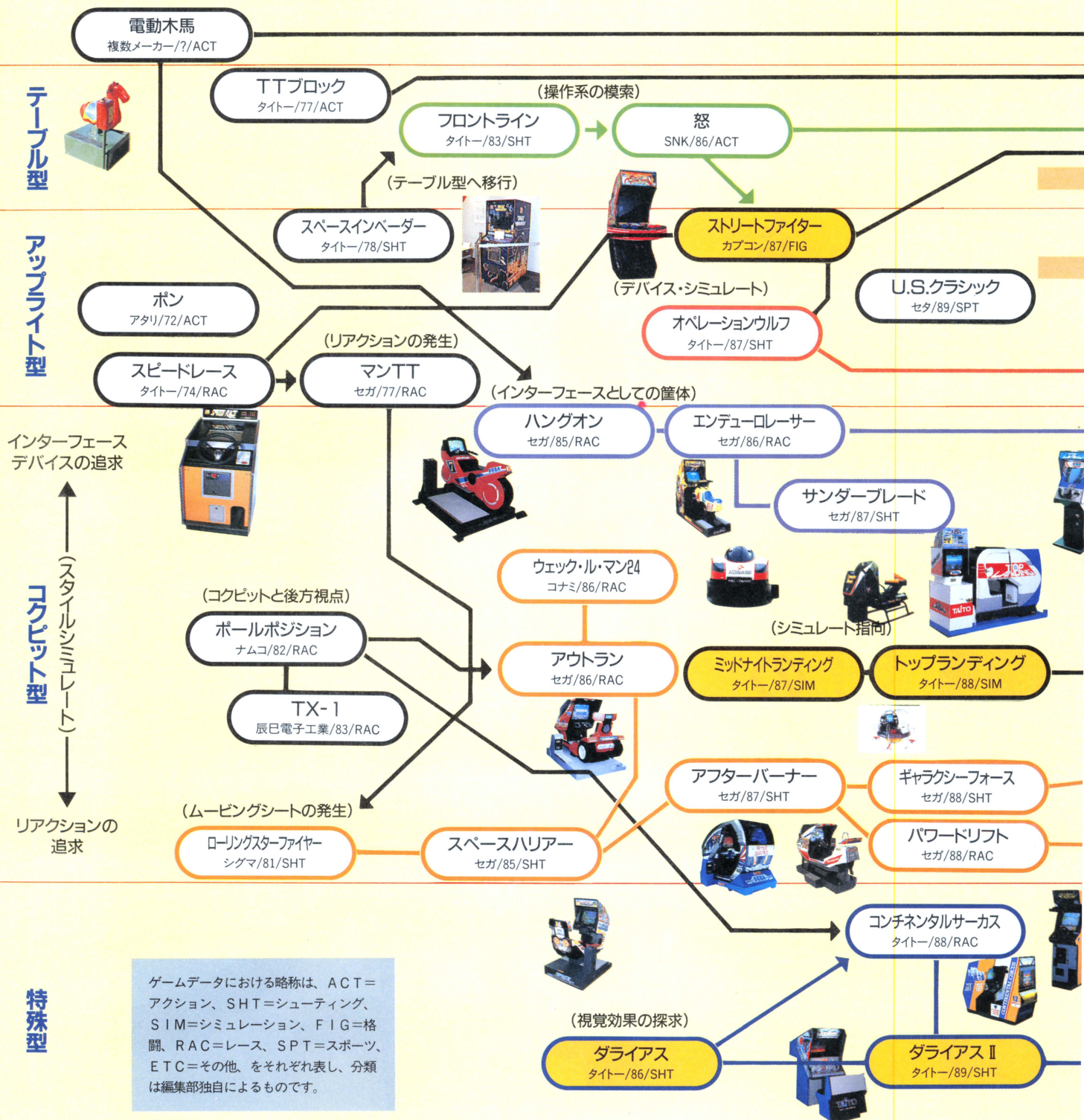
筐体——機器をおさめているはこ（広辞苑 第四版より）。辞書的に言えばそういうことになるんだろうけど、アーケードに置いてあるゲームの筐体は、ゴンゴン動く体感筐体やシンプルなテーブル筐体など、いろいろだ。その中に入ってるのは機械だけじゃない……そう、筐体にはボクらの夢が入ってるんだ!!

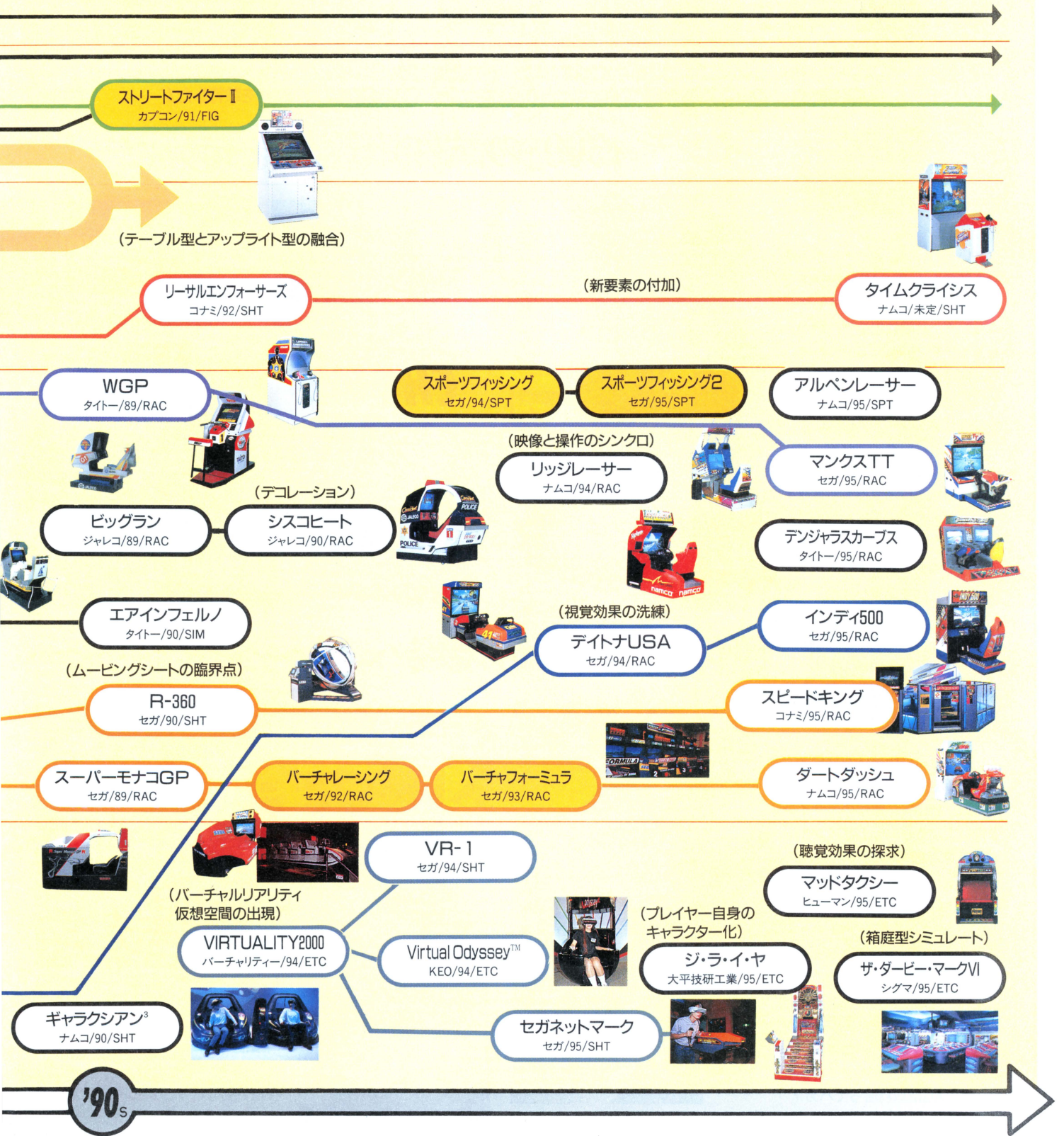
題字
セガAM4研マネージャー 松野雅樹氏

CONTENTS／徹底解析！ 筐体の系譜・セガAM4研潜入ルポ・大型シミュレーター体験記・筐体制作者インタビューほか

筐体の系譜

アーケードゲームのファンにとって「筐体」という言葉は特別な響きをもっている。特に、ある1つのゲームのためだけに作られた専用筐体は、彼らの心に強烈なイメージを焼き付けてきた。まずはそうした特徴ある筐体の歴史を振り返ってみよう。

ゲームデータにおける略称は、ACT=アクション、SHT=シューティング、SIM=シミュレーション、FIG=格闘、RAC=レース、SPT=スポーツ、ETC=その他、をそれぞれ表し、分類は編集部独自によるものです。

アーケードゲームとコンシューマゲームを比較した時、もっとも際立った違いとして筐体の存在があげられる。とりわけ、ドライブゲームに代表されるような大型筐体は、プログラムデータの入れ物という機能から大きく飛躍し、それ自体がゲームのインターフェースやアウトプットとしての役割を果たすまでに進化してきた。

視聴覚以外の刺激をプレイヤーに与える、いわゆる〝体感モノ〟は、一時の世相を反映してか、大型化、運動量増大化の一途をたどっていたが、「R-360」という1つの頂点を体験した現在では、ヘッドマウントディスプレイによる仮想空間の実現や、多人数での通信プレイといった新しい方向へとその可能性を模索し始めている。

特別企画～筐体たちの故郷を訪ねて～

セガAM4研・潜入レポート

体感バイクゲーム「ハングオン」を送り出して以来、「アウトラン」「アフターバーナー」、そしてあのモンスター「R360」にいたるまで、数々の大型筐体ゲームの傑作を生み出し続けているセガ。そのセガの筐体製作セクションであるAM４研とはどんな所なのか？ AGM取材班は潜入取材を敢行した!!

発見1 「インディ500」の試作版筐体を発見!!

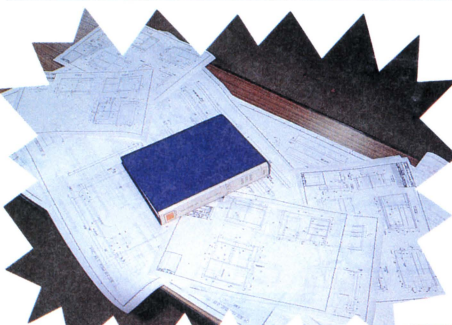
というわけで、さっそく潜入取材を開始した我々AGM取材班だったが、いきなり大発見をしてしまった!! 片隅に無造作に置かれた「インディ500」、よ～く見てみると何かが違うような……アーッ！ ヘッダーのデザインとかが微妙に違う!! シートの形状なんかも見たことないタイプだぞ。どうやらこの「インディ500」、デザインや操作系のレイアウトを最終チェックするために１台だけ作られた、試作版らしい。フムフム、こうやって細かい点までつめた上で筐体は作られているわけだ。

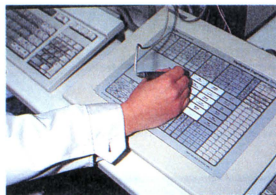
ハンドルまわりでは、シートとの距離などを調整したらしい。

ヘッダーのデザインも見たことのないタイプ。こっちもカッコいいけどね。

筐体のサイドに描かれたイラストも微妙に違ってる。シンプルなイメージだ。

発見2 筐体デザインの現場へ、そ～っとそ～っと…

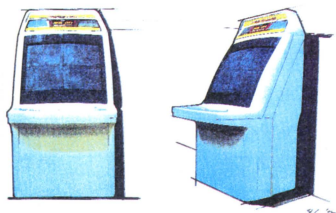
いきなり試作版筐体を発見！ という幸運に調子に乗ったAGM取材班。続いて、筐体のデザインを行っているというデザインルームへの潜入を試みた。あくまで、そ～っと、そ～っとね。デザインルームでは、今まさに仕事中状態。CADと呼ばれる、パソコン上でデザイン作業を行っている現場を目撃することができた。モニター上には、超画期的デザインの筐体の設計図が映し出されているのかも。そっとのぞいてみたけど……なんだかよくわからん!! ひょっとして、AGM取材班ってバカ？

おおーっと!! 机の上に無造作に広げられたこの資料って、もしかしたらかなりの重要書類だったりして！

この手が……そう、この手が、魅力ある筐体のデザインを生み出しているのだぁ。

みなさん、かなりくつろいだ様子でお仕事してるみたいで、うらやましい限りですなぁ。

お仕事中のスタッフにジリジリと接近！ えーっと、何をやってるところなのかな……何だかよくわからん……。

まさに仕事中!!

発見 3 やったね!! AGM取材班、大収穫!

セガ社内で筐体製作を担当しているセクション、セガAM４研に潜入し、その全容をつかむ……。困難な使命を与えられながらも、ここまで何とかがんばってきた我らがAGM取材班。ここでは、その取材班が決死の覚悟で持ち帰った資料関係の一部を特別に公開しよう。ご覧になって分かるとおり、どれもが普通では見ることができないような第１級の資料ばかりだ。よくがんばった、AGM取材班よ! って、自分で言ってどーする。でも筐体に関しては、マジで結構貴重な資料ばかりだと思うぞ。だから心して見るべし。

こ、これはデザイン習作のラフ……!?

アーケードの定番中の定番、アストロシティ筐体のデザインをつめていく段階でのラフスケッチ。

なんと、VSシティ筐体について、以前はこんなにカラフルなカラー展開が企画されていた?

バーチャ・フォーミュラについては、こういったイラストを通して全体のレイアウトやカラーリング、演出などについてつめていったんだ……ということが理解できるカット。

大型体感アトラクション『VR-1』の㊙資料、発見!!

セガAM４研に潜入し、多数の資料を入手できたAGM取材班だが、とくに大型テーマパークに設置されているモーションライド「VR-1」に関しては、かなり詳細な資料をゲットすることに成功した。この資料を分析すれば、キミも「VR-1」を作ることができる……わけではないが、製作の過程の裏側をうかがい知ることはできるぞ。

VR-1

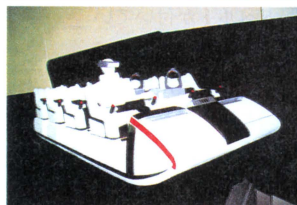
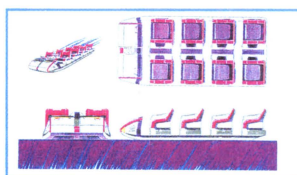
セガの大型テーマパークに設置してあるモーションライド、それが「VR-1」だ。プレイヤーはヘッドマウント型のディスプレイを装着して大型体感筐体に乗り込み、完全なバーチャル空間でシューティングを楽しむことができる。

横浜ジョイポリスなどで大人気だから、もう乗ったことある?

プレイヤーが頭部に装着するヘッドマウントディスプレイの詳細な図面。ふーん、中はこうなってるのか……。

モーションライド アイデアスケッチ

いくつものデザインの中から有望なものを選択し、モデリングする過程がよくわかるぞ。

A案の３面図

筐体のレイアウト、カラーリングなどについては、CGで細部をつめていく。

内装や操作性についてもCGで検討が加えられていく。

そして…

大量の資料を入手し、次は筐体の製作現場へ突入!! と意気込むAGM取材班だったが……その扉は厚かった!! 我々を阻止した人こそ、セガAM４研の松野マネージャー、その人であった……。

OFF LIMIT

夢のハコを

田尻 智、櫛田理子
特別インタビュー

――アーケードゲームの大きな魅力のひとつに、大型筐体のデザインやギミックがあると思うのですが、田尻さんは今までの筐体の歩みをどのように捉えてらっしゃいますか？

田尻　日本の場合、もともとはデパートの屋上にあるような木馬とか、ああいった仕掛けものが起源だと思うんですよ。ナムコだって中村製作所時代には、機械式の木馬とかを作っていたんですから。ただ、アーケードゲームということでは、日本は座ってプレイするテーブル型がかなりの間主流で、それと平行して、潜水艦もの、射的もの、あとドライブゲームのハンドルとか、本物の雰囲気を出すための手段として、筐体のデザインを工夫していたんですね。

――体感筐体として有名な「ハングオン」も、、目指した方向は昔と同じですよね。

田尻　当時は風営法が改正されて、業界全体に沈滞ムードがありましたね。その一方で、家庭用ゲーム機のレベルが上がってきていたので、アーケードゲーム側としては、なんとしてもコンシューマとの差別化をはからなければ、という危機感があったと思うんです。

――そこに「ハングオン」が出てきた。

田尻　正直、僕も初めて見た時は興奮するというより、ホッとしましたね。「ああ、これならアーケードゲームもまだイケる」ってね。でも、「ハングオン」での〝体感〟はあくまでプレイスタイルであって、その次の「スペースハリアー」のように、筐体側がプレイヤーを動かして体感させるタイプとは、基本的に違っていた。

――「ハングオン」のバイク型筐体がジョイスティックの延長であるのに対し、「スペースハリアー」はムービングシート自体が、1つの出力となっていますね。

田尻　「スペースハリアー」の筐体で1つ優れているのは、座席にシートベルトが付いていたということです。必要かどうかは別にして。おそらく、「スペースハリアー」が目指したのは、それまでの〝ゲーム〟とは一線を画した〝本格派シミュレーター〟だったのではないか、と僕は考えています。そのひとつの現れが、あのシートベルトだったんじゃないかな。実際、プレイ中にあのシートから転げ落ちるとはとても思えない(笑)けど、プレイの直前、着座してベルトを装着すると、やっぱり気分が違う。「これは本物なんだ」。そう思わせる優れた演出だと思います。これも1つのゲームデザインですよ。

――そのシミュレーター志向が、あとに続く体感筐体をコクピット化していく。

田尻　「スペースハリアー」も当初の予定では、自キャラは戦闘機でしたし……。これが開発当初から人間が走りまわるタイプのゲームであったら、シートベルトの発想は出てこなかったのかもしれませんね。

――「スペースハリアー」以降で、エポックメイキングな筐体というと？

田尻　これもコクピットですが、「ミッドナイトランディング」ですか。筐体の内部はとにかく真っ暗でしたね。

――騒がしいお店のはずなのに、あの筐体におさまった途端、急にシーンとしました。

田尻　そうそう。それまでの大型筐体は、どうしても仕掛けっぽさが先行して、ゲームにあった雰囲気、環境を提供するという発想があまりなかった。「ミッドナイトランディング」では、たしかに、うまく着陸することが目的だけれども、それがすべてではなかった。夜間飛行の体験として、一定の時間をどれだけ楽しませてくれるか、も重要なファクターであるところが新しい。

――逆に、モニター上の出来事に対する執着の度合いが弱まってきた、と。

田尻　ムービングシートの頂点として「R-360」があると思うのですが、あの筐体でハイスコアを狙うことがどれほど重要か、ということですよ。そういう意味では、体感筐体の起源ともいえる木馬的気持ちよさへ、少しずつ回帰しているのかもしれませんね。

田尻　智
Satoshi Tajiri

株式会社ゲームフリーク代表取締役。「マリオとワリオ」「クインティ」などのゲームデザインを担当したことで知られる。著書に『パックランドでつかまえて』などがある。

木馬的気持ちよさへ回帰しているのかもしれない。

筐体……それはボクらの夢のハコ!!

――櫛田さんの本誌連載ページで、「スーパーハングオン」やりたさに、大好きだったミニスカートを我慢してショートパンツで出かけた、なんて話が載ってましたが、他にも筐体にまつわるエピソードがあれば、お聞かせ下さい。

櫛田　やっぱり「ポールポジション」ですね。私、あれが大好きで、当時、「ポールポジション」のあるお店を探して歩き回ってたんですよ。でも、男の子とかが何人ものグループで占領してて、なかなかプレイできなかったりして。それでもどうしてもプレイしたいということで、けっこう遠くのお店まで出かけて行きましたね。子供の頃だから、遠くといってもしれてるんですけど。それで苦労して、「やっと見つけたっ!」と思ったら、「ポールポジション」の筐体に他のゲームが入っていたりして……。

――他のゲーム?

櫛田　昔は〝マガイモノ〟がいっぱいあったから。

――たしかに、ヒットしたゲームにそっくりのゲームが、大量に出回りましたね。

櫛田　「ポールポジション」の筐体自体が、当時としてはとても良くできていたので、あとに発売されたゲームも、「ポールポジション」の筐体にセットされたり。とにかく完成度がずば抜けてましたから。

――テーブル筐体が全盛になる前は、ドライブゲームとかじゃなくても、専用筐体がいっぱいありましたよね。

櫛田　ええ。インベーダーとかも、初代は左右移動がレバーじゃなくて、2コのボタンで移動するものとか、アップライトの専用筐体がいっぱいありましたよ。

――あのインベーダーの筐体にも、妙にリアルな異星人が描かれていたりして。

櫛田　リアルというか、もう、「なんだかコワイ〜」ってカンジの絵がありました(笑)。ゲームに限ったことではないでしょうけど、オーソドックスなスタイルが確立する前って、いろんな冒険があって楽しいんですよね。

――筐体でもけっこうトバしたのがありましたよね。

櫛田　トバしてたっていえば、まず思い出すのが、辰巳電子工業の「TX-1」。アレ、たしか「2」がAMショーかなんかに出展されていたんですけど、とうとう発売されなかったみたいです。とても残念。初めてシートに座った時は、3画面使ったレースゲームということで、とてもインパクトがありました。

――のちにナムコが「ドライバーズ アイ」を発表したことを考えると、かなり先進的といえますよね。ゲームとしての評価はともかく。

櫛田　あと、タイトーのシューティングで「ワイバーンF-0」。2画面がハーフミラーでつながっているの。それもタテに。

――タテに……。タイトーは野心作をいっぱい出してますよね。他にもありますよ。「コンチネンタルサーカス」。覚えてます?

櫛田　あの立体メガネのヤツ。前の人の汗かなんかが付いてて、ピトッなんてことになったら、もうゲームをやる気が失せちゃって。

――「ダライアス」はどうですか?

櫛田　好きでしたね。ステージクリアしたら必ず自機を左画面に移動させて、ピューッと。

――やりましたね。ピューッと。

櫛田　プレイしてるとギャラリーが集まるのが快感でしたね。タイトーさんには、あの筐体を使って、もっと他のゲームを出してほしかった。

今は24時間営業の店ってほとんどないですよね。でも、ビリヤード場と隣接してたりして、風営法をクリアしている貴重なお店があるんですよ。そこでネットの仲間とかと夜通し遊んだりするんですけど、疲れたら「ダライアス」の筐体で寝ちゃうんです。けっこう気持ちいいですよ。

――レゲエ入ってますね。

櫛田　寝れるとか、そうした実用性(?)はともかく、メーカーさんには、どんどんトバした筐体を作ってもらいたいですね。

めぐる記憶

アーケードゲームファンなら、誰にでも忘れられない筐体があるはず。ゲームに人生を捧げてきたといっても過言ではないこの2人。思い出を語り始めたら、もう……。

櫛田理子 *Riko Kushida*

おもにゲーム関連のフリーライター・エディターとして活躍。最近では「テレビゲーム・クラシックス」の監修、任天堂サテラビューのパーソナリティなど、その活動の場を広げている。

「ダライアス」ってけっこう寝心地いいですよ。

体験取材 筐体の親玉!? シミュレーターってスゴイぜ!

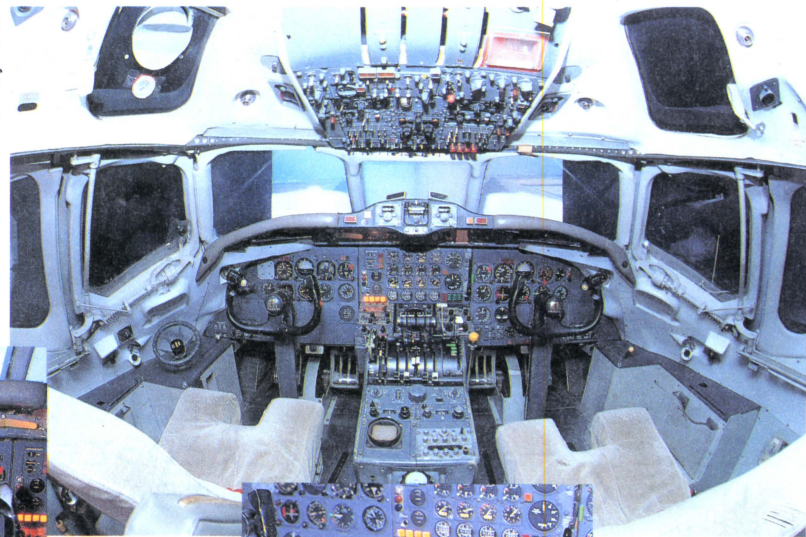
クルマやヒコーキの形をしてグイングイン可動する体感筐体は、アーケードですっかりおなじみ。しかし、"遊び"としての要素を重視してゲームメーカーがつくる体感筐体に対し、純粋に"リアルさ"だけを追求してつくられている筐体もある。それが、各方面で訓練などに使用されているシミュレーターだ。その実力とはどんなもんだ!?

飛行機編 かつてJALで訓練に使われていた実物!!

航空会社がパイロット養成用に導入しているフライトシミュレーター。なんたってスゴイのが、実物の飛行機のコクピットがそのまま流用されてる、ってこと。ここ航空科学博物館(成田)で体験できる機体は、往年の名機ダグラスDC-8。かつては日本航空で実際に使用されていたシミュレーターだ。ずらっと並んだ計器類から操縦桿にいたるまで、全部実物!! ヨー方向の動きは再現できないように改造されているものの、ピッチ、ロールの動きはリアルに再現可能となっているぞ。

メーターひとつまで全部ホンモノ!!

天井から正面のパネルまで、ズラッと並んだメーター類が圧巻。羽田空港から成田空港まで、15分あまりの架空のフライトを疑似体験可能だ。

油圧で筐体を可動させることで縦、横方向への傾きまで忠実に再現できる。

これがコクピットの左側、機長が操作する操縦桿だ。フットペダルとあわせ、実際に動かしてみると、けっこう重たい操作感覚に驚かされるのだ。

エンジンの出力を調整する、いわゆるスロットルレバー。滑走路に着陸した後でリバース(逆噴射)にいれたりして、気分はもうすっかりパイロットだっ!!

クルマ編 自動車教習所でバリバリ活躍中!

飛行機、船……といろいろある乗り物の中で、普通の人にいちばん身近なものといえばクルマではないだろうか。国際自動車教習所(品川)では、実際の教習課程にドライビングシミュレーターを導入しているぞ。このシミュレーター、ハンドルやインパネ部分に三菱ギャランのものを使用していて、実感たっぷり。高速教習で渋滞している場合などに使用しているそうだ。1台1500万円というこのマシン、高級車よりぐんと高価!!

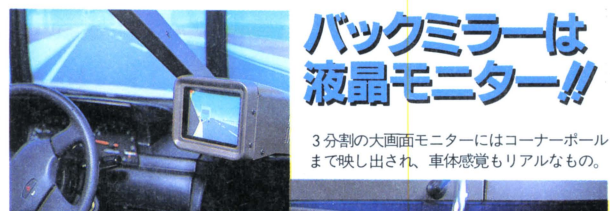
ルームミラーの部分に組み込まれた液晶ミラーにも、後方の景色が映し出されているぞ。

このミラーは後方の安全確認用。対戦レース用ではありませーん!!

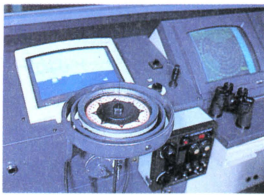
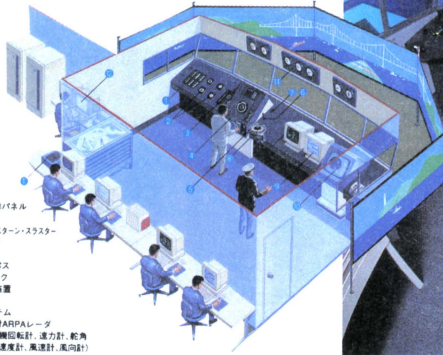
バックミラーは液晶モニター!!

3分割の大画面モニターにはコーナーポールまで映し出され、車体感覚もリアルなもの。

ドライビングシミュレーターの全景はこんな感じ。教習用だけに、シートベルトも付いてます。

取材協力/航空科学博物館(0479-78-0557) 国際自動車教習所(03-3493-5090)

船舶編 小型船から大型タンカーまでを再現!!

普通の人にはまず動かす機会がないと思われる船舶。それでも、「大海原をノンビリと進む船を自由に動かしてみたい!」なんて思ってる人は多いかも知れない。郵船海洋科学（品川）にある操船シミュレーターは、なんと総額10億円(.!)という大がかりなもの。船のブリッジをそのまま再現したシミュレーター前面には、水平視野角225度に渡る広大な海のパノラマがポリゴンで投影される。ソフト次第で、小型船や大型船で世界の海を航海することが可能なのだ。

こいつが船のブリッジからの雄大な眺めだっ!! 今のところ瀬戸内海やマラッカ海峡など、世界50カ所のデータが用意されている、という。

実はこの舵輪、あの日本最大の客船「クリスタル・ハーモニー」のものと同じなのだ。

どこからか海風が吹いてきそうな……。

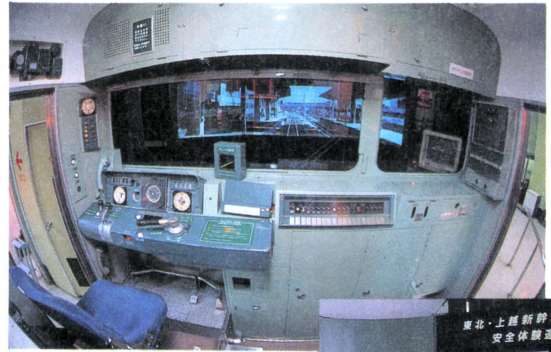
やっぱり、船には羅針盤と双眼鏡がよく似合う……。

電車編 実物の山手線車両を使った人気者!!

実は航空機のパイロットだけでなく、ＪＲの電車の運転士もシミュレーターで訓練を受けているのだ。ＪＲ東日本・東京地域本社管内だけで６台が稼動しているというその列車シミュレーター、交通博物館（神田）で山手線の車両を利用したタイプが活躍中だ。山手線内回りの大崎―田端間を一駅ごとに交代で運転する、という設定のこのシミュレーター、列車のすれちがい音やガードの通過音までリアルに再現され、子供たちに大人気、と思ったら、引率の大人の方が夢中になってるケースが多いらしい…。

遠足できていた小学生たちが大喜びでシミュレーターを操作中。将来は運転士に決まりか?

おなじみのステンレス車両を利用したこのシミュレーター、お値段は１台８０００万〜１億円だとか。

実物の山手線と同じ車体を利用しているだけに、シミュレーターの内部の様子は、通勤途中なんかに先頭車両に乗ったとき見る光景と、まったく一緒なのだ。

通勤電車で見たことある景色!

交通博物館にはもう１つ、新幹線の安全運転シミュレーターもある。こちらの方も行列ができるほどの人気だ。

取材協力／●郵船海洋科学　●交通博物館（03-3251-8481）

スペシャル・インタビュー

筐体をつくる人＆ゲームをつくる人

手作りの職人的な手法で、筐体という〝もの〟をつくる側と、モニターの中にゲームという〝世界〟を創作する側。それぞれがゲームに求めるもの、筐体に求めるものとは何か？　特集の最後は、異色の組合わせによるインタビュー！

──まずはお２人に、これまで手がけられた中で印象的な作品を教えていただきたいのですが。
松野　筐体を製作する側として言えば、派手なところでは「R360」ですね。それからもう１つあげるとすれば「バーチャフォーミュラ」になるかな。
中島　ゲームを製作する側としては、「ハングオン」以下、とくに体感筐体との相乗効果でヒット作となったものはどれも印象的ですよ。
──たとえば体感筐体に関して言うと、その設計思想の流れはどのように整理できるんですか？
中島　「ハングオン」から「R360」にかけては〝人間を動かす〟ことで臨場感を生み出そう、との方向性だったけど、「バーチャフォーミュラ」以降、画面と筐体の動きとのシンクロ、といった部分に焦点を移した、ということかな。
松野　筐体を大きく動かすことで効果を生み出す、という路線では、かなりの部分を表現し尽くしちゃった。で、次にくるものを模索する中で「ディテールにこだわることで、何かを表現できないだろうか」という方向性が出てきた。
──物理的に人を動かす、というコンセプトの体感筐体が「R360」で一応の完成を見てから、目指す方向性が変化したわけですね。
松野　まぁ、「Ｒ３６０」ではグルッと１回転するところまで行き着きましたからね（笑）。さらに通信対戦という概念が登場したことで、複数の筐体を並べる必要性が強まり、よりコンパクトな筐体で体感効果の高いものを……という流れも生じるわけです。
──筐体全体の動きでなく、細部のリアルな動きが生み出す臨場感を追求する、というコンセプトが最初に反映されたのは、どのゲームだったんでしょうか？
松野　「スーパーモナコＧＰ」ですね。あのゲームでは、まずハンドルへのリアクションを正確に出したい、というのがあった。あと、腰の動きというものをシートを利用して再現したい、と。そういった考えは、「バーチャレーシング」のシートに組み込んだエアバッグなんかにつながっていったんだけど……。まぁ、いろいろ苦労もしてますよ（笑）。
──そういった苦労話などについても、ぜひ聞きたいですね。
松野　設置スペースの制約による苦労、なんてのもありますよ。特に最初の頃は、ビルの電力容量が足りなかったり、搬入口が狭かったり……。あと、大きく揺れる筐体の場合、シートベルトみたいな細かい点で苦労したりするんです。ジェットコースターの安全バーみたいなのでどうだろう、と思ってたのに、あれだけガッチリ固定されたら、誰も操縦スティックに手が届かないか…… なんてね（笑）。
──一方で、ゲーム製作サイドからの要望も満たさないといけない。
中島　試作版で体験させてもらったとき非常にハデに動いていた筐体が、量産版に近づいたら、マイルドな動きになっていたり……なんて場合には、双方で調整したりします。「アフターバーナー」の出荷直前になって、筐体に組み込まれていた駆動系のギア比をクイックに変更してもらったこと、ありましたねぇ（笑）。でもそれは、ゲームというものにおいて筐体が持っている重要性を意識してのことなんです。新風営法が施行されたとき、アーケードと家庭用ゲームとの差別化を図る上で、体感筐体には本当に大きな働きをしてもらった、という実感もあるし……。
松野　そういった意味では、ここ２～３年、ゲームの世界の視覚的分野での進展には、本当にスゴイものがあった、と私は考えています。ですから、今度は筐体、とくに体感の分野で何か大きなブレークスルーを狙えないものか、と考えていますよ。
──その秘策とは……!?
松野　その秘策は……秘密です!!
──そうですか（笑）。期待して待たせていただくことにします！

筐体のディテールでどこまで表現できるかが勝負

松野雅樹（セガAM4研マネジャー）

PROFILE

1985年入社。「スペースハリアー」の体感筐体がデビュー作で、ゲームマシンの開発に携わってからまる10年。同社のほとんどの体感ゲーム機開発を担当する。代表作に「Ｒ３６０」「バーチャフォーミュラ」「アストロシティ」他。

駆動系のギア比を変えたり、双方で意見交換してますよ

中島靖支（セガAM2研）

PROFILE

1987年入社。同時にＡＭ２研の前身である極秘新製品開発チーム、通称「スタジオ１２８」に配属。当時は「アフターバーナー１」ムービングタイプ開発の追い込み中で、いきなり修羅場を体験する。現在ＡＭ２研パブリシティ。

〈PR〉モテモテくん誕生の巻(サンダーブレードでキミも変わる!)

そんなある日……

これさえあれば……!!

根拠のない自信がみるみる湧いてくる……それが「サンダーブレード」

「体力に自信がない」「女のコにモテない」そんなキミにはサンダーブレード! 使用方法は簡単。黒々として無骨なデザインの筐体と戯れているだけでOK。ほとんど違いの分からない300種類のトレーニングを重ねるうちに、得体の知れない自信がモリモリと湧いてくる!

今ならなんと

1兆2千億円!

毎月わずか 10億円×1200回払い
子孫に残す負の遺産〈100年ローン〉

私がお薦めします

これほど素晴らしいトレーニングマシンは、今まで見たことがない。あなたはありますか? え、ある? じゃあ、私の目は節穴ですかな、ハッハッハッハ。

ノートルダム興業大学
松戸歳円 博士

僕にも彼女が!!

サンダーブレードに出会う前の僕は、好きな女のコに告白することもできなかったのですが、今では恋人がほしいとも思わなくなりました。驚きです!!

東京都
清水栄寿くん

お申し込みは 自分を変えたいと思ったら今すぐ電話で

お電話は午前3時から午前4時までの間におかけください。

☎3×(5×7)2×04

取材協力

一見すると、とんでもなくおバカなことをやってる上の企画。バカそうに見えて、実はやってることはバカ以外の何者でもないのだが、その取材は困難をきわめた。まず「サンダーブレード」が見つからない! セガのご厚意により、いまや国内に3台しか現存しないという「サンダーブレード」が、山口県下松市の健康パークで稼働中、との情報をキャッチ。

健康パーク トロン湯センター
問い合わせ TEL0833-41-2600

西へ向かったAGM取材班は、寝台列車に揺られること13時間、徳山駅にほど近い健康パークで、取材を敢行。他にも今回の取材ではシグマの直営店「ロンゴロンゴ 渋谷」、友情出演のモデル2人などにご協力いただいた。関係者のみなさま、本当にありがとうございました。お礼に上ページで使用した生写真を……いりませんか、やっぱり。

大人のためのゲームスポット
[ロンゴロンゴ 渋谷]

このページのPR部分はすべてフィクションであり、実在する人物、団体、商品とは一切関係ありません。絶対に本気にしないでください。

最新情報満載！

ARCADE GAME NEW RELEASE SCRAMBLE

LINE UP

SKULL FANG 空牙外伝
沙羅曼蛇2
19XX
麻雀同級生Special
テトリス プラス
まうすけのオジャマざわーるど
オーバートップ
タタコット
ときめきAVごっこ
まる子デラックスクイズ

SKULL FANG 空牙外伝

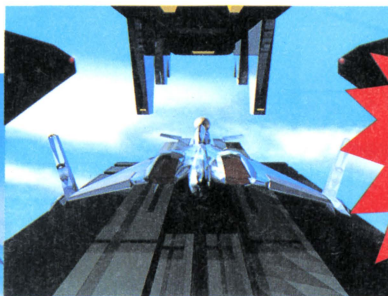
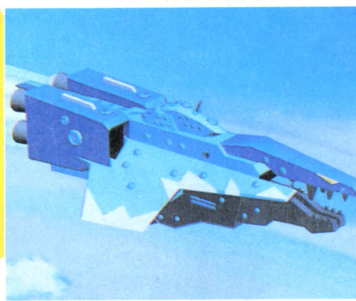
デコゲーファン＆シューティングファン待望の新作!!

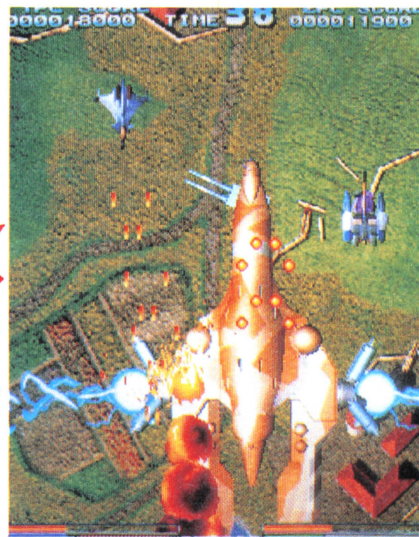
●データイースト
●登場時期未定
●シューティング
●MLC基板

あの「空牙」から5年……鋼鉄の翼、再び!!

ハイセンスなグラフィック＆ミュージックと、バランスのいいゲーム内容で多くのファンを生み出したシューティングゲーム「空牙」。その外伝という位置づけの新作が、もうすぐ登場する。もちろん、ストーリーや世界観は「空牙」を踏襲。さらに、タイムアタック制を取り入れたモードやコマンド入力による特殊機動など、新しい試みもいっぱい！　前作のファンばかりでなく、シューティングファンにとっても期待の１作だ。今回は、システムを中心に紹介するぞ。

機動要塞艦"轟牙"

"骸牙"小隊の母艦となる機動要塞艦。「空牙」の続編である「ウルフファング」では、母艦がしばしば登場していたけど、今回はどうかな？

「轟牙」のカタパルトから、今まさに出撃せんとする「シルフⅡ」。敵機動部隊を、最終防衛ライン到達前に撃破するのだ！

パイロットによって性能が変化。ボムとバレルロール、どちらが使えるのかもパイロットによる。

前作を踏襲した４種類の自機

本作で使用できる自機は４種類。「シフ」以外の３機種は、どれも「空牙」に出てきた機体の発展型だ。もちろん、それぞれの性能は大きく異なっている。また、パイロットも４人から選択可能で、これによっても機体性能が変化するのだ。どれを選ぶか、迷ってしまうね。

ゲームモードは2種類!!

この「スカルファング」では、スタート時にモードを選択することができる。ひとつは、画面のスクロールが自動的に行われる「オートモード」。これは、いわゆる普通のシューティングだ。もうひとつは、規定時間内に敵ボスを捕捉、撃破するのが目的の「チェイスモード」。こちらは、スクロールスピードを自分でコントロールしなければならない。

SILPH Ⅱ

攻守ともに安定した戦闘攻撃機。前作の「シルフ」もスタンダードな機体だった。クセがなく使いやすい。

MEGA-VALKYRIE

火力が高く、守備力も他の機体を上回る。半面、機動力と加速力には欠ける。攻撃力重視の人にはピッタリ。

SEYLEN-EX

「メガバルキュリア」とは逆に、機動力と加速力が高く、攻撃力と守備力が低い。やはり、上級者向けの機体か。

SIF

機動力を犠牲にしたぶん、攻撃力を上げた戦闘爆撃機。４機のなかで唯一、前作とのつながりがない機体だ。

これがバレルロール。「空牙」にも登場した特殊技。

システムをまとめて紹介しよう

これからシステムについて踏み込んで解説していくが、その前に「空牙」から引き継いだ特殊アクションである〝バレルロール〟について説明しておこう。これはチャージメーターが満タンの時にのみ使用できるアクションで、使うと機体が赤熱化し、一定時間無敵になれるというものなのだ。

基本操作

操作系は1レバー3ボタンで、Aボタンでショット発射、Bボタンでスロットル(スクロールスピード)調整、Cボタンでバレルロール使用もしくはボム発射となっている。ただし、スクロールスピードを変えられないオートモードでは、Bボタンも Aボタンと同じショットボタンとなる。

バレルロールとボムのどちらを使用できるかは、選んだパイロットによって決まるのだ。

アイテム&パワーアップ

このゲームには、パワーアップアイテムを中心に、様々なアイテムが登場する。ここで、そのすべてを紹介しているので、読んでおけばプレイ時に迷わないですむぞ。

下に4つ並んでいるのはメインウェポン。それぞれの特徴を把握して、うまく使い分けていこう。

「メガバルキュリア」がレーザーを撃っている。射界は狭いが、破壊力は通常武器の中で最強。「シルフII」はS-ユニットを装備中。

「空牙」にも登場した特殊攻撃ユニット。これを装着すると、普段よりも数段強力なショットが撃てる。ショットの形態は、機体によって違うのだ(これは「メガバルキュリア」)。

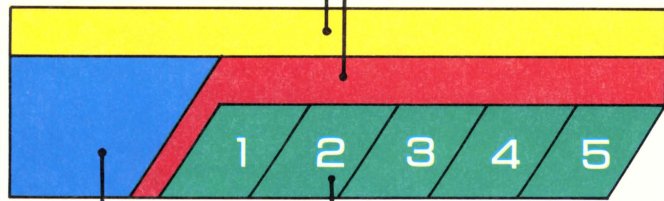
クラスター(右の機体が装備)は、破壊力のある弾が弧を描いて飛ぶ。バルカン砲(左の機体が装備)は攻撃範囲が広く、連射がきく。

画面中を飛び交うミサイル。ホーミング能力があり、かつ爆風で敵弾を消すことができる。なかなか使い勝手の良さそうな武器だ。

ゲージの見方

シールドメーター
いわゆる耐久力ゲージで、これがゼロの状態で被弾するとゲームオーバー。アイテムだけでなく、時間によっても回復する。

エンジンパワーインジケーター
車のタコメーターに相当するゲージ。Bボタンを押し続けると上がっていく。いうまでもなく、オートモードでは使用しない。

(ゲージ図: 1 2 3 4 5)

チャージメーター
これが満タンなら、バレルロールもしくはボム、およびコマンド入力による特殊機動が使える。攻略上、重要な意味を持つゲージだ。

シフトインジケーター
エンジンパワーインジケーターが全開になるたびに、1→2→3……とシフトアップする。S-ユニット装着時は6段階になる。

超高等テクニックを使いこなせ

チャージメーターがMAXのときに、以下のコマンドを入力すると特殊な機動をさせることができる(コマンドは変更の可能性あり)。

- バックスラスト……↑↗→↘↓(↑↖←↙↓)+C:右回り(左回り)で後ろを向く。
- サイドスラスト……→↘↓(←↙↓)+C:機種を右(左)に向ける。
- 急制動……↓↓+C:急減速。
- ハイ・イオンシールド……←→+C:ハイ・イオンシールド状態(詳細は不明)になる。

その他のアイテム

パワーアップ
メインショットのレベルが1つ上がる。ちなみに、最高レベルは3。

マニューバアップ
自機の機動性がアップする。「シフ」など、機動性の低い機体には必須だろう。

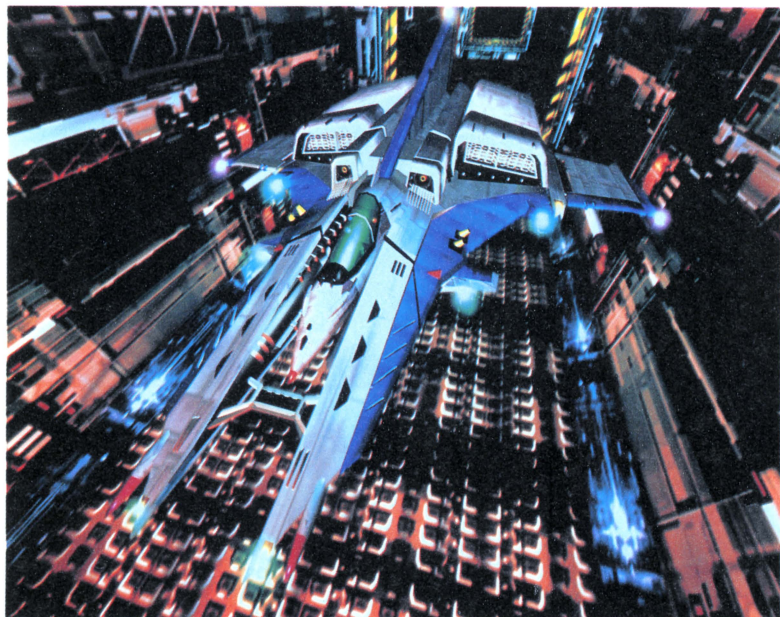
ライフパック
自機のライフを回復してくれる、ありがたいアイテム。取り逃すな!

エンブレム
得点アイテム。取ると点になるタイプと、撃つと点になるタイプがある。

沙羅曼蛇2

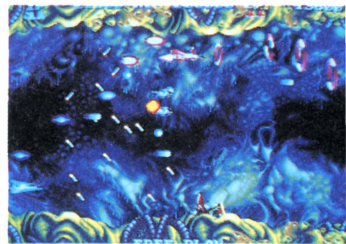
待望の新作が長い沈黙を破って堂々の完成！

●コナミ
●1月下旬登場予定
●シューティング
●2人同時プレイ可能

1996年、10年の時を経て新たなる戦場にスクランブル！

コナミの秘蔵っ子ついに登場

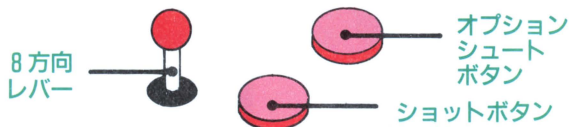
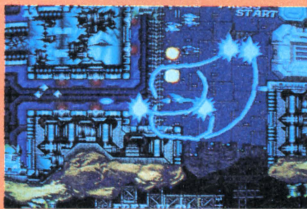
息の長いコナミのシューティングゲーム、グラディウスシリーズは、自機ビックバイパーの派手なパワーアップや、独特の世界観、難易度の高さなどで人気を博し、現在3作目まで発表されている。「沙羅曼蛇」はそのシステムを継承しつつも新たな要素を取り入れたグラディウスに似て非なる新感覚のシューティングとして話題を呼んだ名作だ。その発売から10年経った今、多大なる進化を遂げて復活。格闘ゲー三昧のゲーセンに、シューティング旋風が吹き荒れる！

STORY

星間歴0999。亜空間生命体「ドゥーム」の出現により、人類が開拓した星系は亜空間に引き込まれてしまった。難を逃れた人々は、母星グラディウスを最後の拠点として反撃。人類最後の希望をかけ、2機の超時空戦闘機が発進した。

2人同時プレイできるのも特徴の1つ。今回もとにかく派手で、魅せられるぞ。

GAME SYSTEM

ゲームシステム

8方向レバー
オプションシュートボタン
ショットボタン

縦横に変化するスクロールは前作と同じだが、操作方法には変化が見られる。8方向レバーで自機を操作し、ショットとミサイルを同時に発射するショットボタンと、オプションで攻撃が可能なオプションシュートボタンの2つで構成されている。

今回、侵攻の最重要素として挙げられるオプションシュート。オプションが自ら攻撃する。

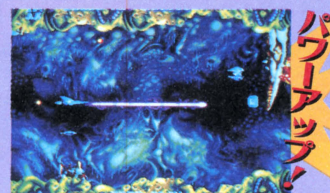
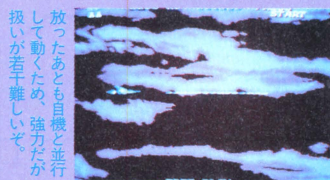
WARNNING！

この記事を掲載するに当たって使用した「沙羅曼蛇2」の基板は、まだ開発途中のもので最終バージョンではない（12月1日現在）。そのため、この記事と製品版とでは、その内容に若干の変更点が出る恐れがある。変更（改良）される点は主に、ゲームクリアに何周するか（2周ENDで検討中とのこと）と、特殊アイテムの導入だ。発売日も迫っており大幅な変更はないと思うが、そのへんはご了承願いたい。取材したバージョンでもかなり遊べたので、完成度に心配の余地はないぞ。

リニューアルされた

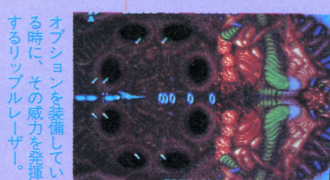
レーザー

貫通性があり攻撃判定の持続時間の長い、おなじみの武器。これまでのシリーズと比べ、レーザーが短くなっているが、それでも威力はあり、ボタンを連射する必要がない安定した武器だ。さらに同じアイテムを取得することで、より強力で太いレーザーを一定時間放つことができるようになる。

放ったあとも自機と並行して動くため、強力だが扱いが若干難しいぞ。

パワーアップ！

リップルレーザー

上の直線的なレーザーとは違い、広範囲に広がる輪状のレーザー。貫通性はないものの、放ったあと自機の位置に関係なく直進していき、徐々に輪が広がっていく。連射性は薄いので単体の使用では厳しいが、オプションを仲間にしたときの威力は絶大だ。パワーアップ時は輪が大きく、連射性も増す。

オプションを装備している時に、その威力を発揮するリップルレーザー。

パワーアップ！

過激な進化を遂げたオプション

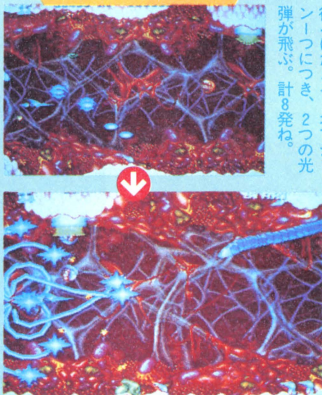
これまでのオプションは、自機の武器と同じ火力で攻撃するだけであったが……。

シリーズの常識を打ち破り、「沙羅曼蛇2」の最大の特徴となるのが、オプションによる一瞬シールドと、一撃必殺の体当たり攻撃だ。

オプションアイテムには大小の2つのカプセルがあり、小のカプセルはオプションシードと呼び、自機の周囲を飛びながら自動的に通常ショットを撃つ。一方、大のカプセルはオプションとして自機の攻撃をマネる特性を持つ。また、オプションシュートボタンを押すことで、オプションシードなら一瞬だけシールドを張り、オプションなら体当たり攻撃ができるのだ。

オプションシュートはタメが可能で、複数のオプションをまとめて一気に放つことができる。そのオプションが敵を撃破すると、それ1つにつき小カプセルが1つ出現する仕組み。小カプセルは2つ集めると、オプションに成長する。ともに行動するか、攻撃か防御か、使い方が問われるだろう。

敵や敵の弾に囲まれたときはオプションシード。自機は無敵じゃないので早目に使うこと。

フルオプション攻撃!

徐々にたまる。オプショシーつにつき、2つの光弾が飛ぶ。計8発ね。

オプションシード

自機の周囲に特殊なシールドを張る。ザコや敵の弾なら一瞬で消し去るぞ。オプションを装備している時はシュートが優先される。

オプションシュート

オプションが光弾となって敵を追尾突撃する。敵がいない時は自機の周囲を回って、敵の出現を待つぞ。タメることで複数発射が可能。

2人プレイ時のオプションは、2人で計5つまで装備可能。もちろん同時にオプションシュートすることもできるぞ。

パワーアップアイテム

前作「沙羅曼蛇」の武器が引き継がれているが、仕様の変更が若干行われた。全アイテムとその特性を一挙紹介する。

ツインレーザー

貫通性もなく攻撃範囲も小さいが、連射性が高い。リップルレーザーとは逆に攻撃判定が徐々に小さくなるが、それほど気にならない範囲だ。自機のみでも強力だが、オプション装備時に威力が激増し、さらにパワーアップすればより連射性と攻撃判定が増す万能武器。比較的出現率が低いアイテムだ。

連打自慢のプレイヤーに適した武器。ミサイルを装備すればもはや無敵!?

パワーアップ!

ミサイル

他のアイテムとは違い、パワーアップというには性質が多少異なる。最初にこのアイテムを取ると、下方向にのみ、地形に沿うタイプのミサイルを。パワーアップ時には上下にミサイルを撃つが、地形に当たると消滅する。アイテムを取るたびに、その2通りの性質が交互に変わってくるのだ。

2通りのタイプが、アイテムを取るごとに交互に入れ替わる。

タイプは2通り

スピードアップ

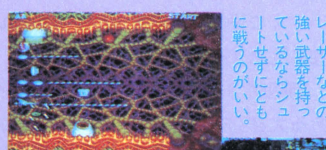
自機の飛行速度を上げるアイテムだが、現在のところ何段階までスピードアップするか決まっていない。確定したら続報するが、知らなくても支障はないだろう。2～3個取るくらいがベスト?

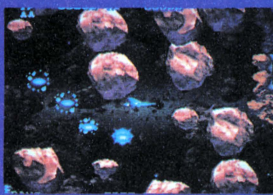
スピードアップは取り過ぎると自分の首を絞めることになる。間違えて取らないようにしたい。

オプション

オプションには大小のカプセルがあり、小を2つ取ると大になる。小を使えばシールドで守備、大を使えばオプションシュートで攻撃できる。詳細は上に記してあるので熟読してほしい。

レーザーなどの強い武器を持っているならシュートせずにともに戦うのがいい。

装備の武器が活用できない地形ではオプションシュートが役に立つだろう。

シールドについて

自機を守るシールドは、ミスしたあとにのみ発生し、アイテムなどで発生させることはできなかったが、現在検討中らしい。

オプションシードがあるのでシールドは必要ない?

全6ステージを紹介

6つに分けられたステージの特徴を紹介。前作にハマった人には、より一層楽しめる内容になっているぞ。

STAGE1 亜生命空間

グラディウス星から出撃したビックバイパーは、亜空間生命体「ドゥーム」を目指し、亜空間へ飛び込んだ。待ち受けるは懐かしの……。

亜空間からビックバイパーの冒険は始まる。羽蟲が気持ちよさそうに飛空しているのが印象的。

スタート直後に行く手を阻むは、羽蟲という巨大な蛇だ。自ら攻撃はしてこないが、巨体をくねらせて優雅に大空を舞う、その行動がなんとも邪魔でしかたない。しばらく進むと、背景が変わるとともに懐かしい敵が……。地形も変わり、上下から牙が突き出てくる。それらを避けていると、再び現れる彼は、なんとも悲惨なことにステージ1のボスに食べられてしまうのだ。食べるときの音も「むしゃむしゃ」とリアル。ボスは複数の目を持つ巨大な蛇だ。

ビックバイパーの行く手をさえぎるのは敵だけではない。閉じ込められることはないが、油断すると激突するぞ。

衝撃的なシーン！

懐かしいヤツがいきなり登場！

彼がステージ1のボスだと思いきや、突然パックン。口から血がしたたり、触手が飛び散るさまがグロい！

めでたくステージ1のボスの座を奪った（？）蛇のバケモノは、口から子供の蛇を大量に吐き出してくる。体当たりにも注意しよう。

STAGE3 バイオハザード

対バクテリアン用に極秘開発された生体兵器「アバドン」。しかしアバドンは暴走し完全に生体化してしまった。生体兵器VSビックバイパー。

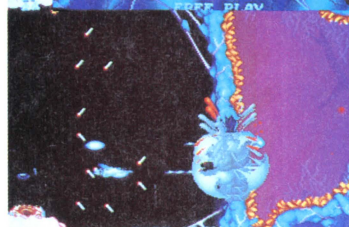
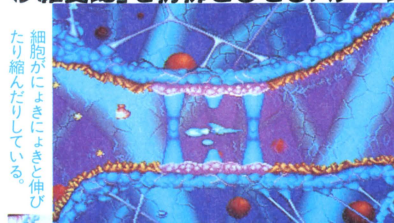
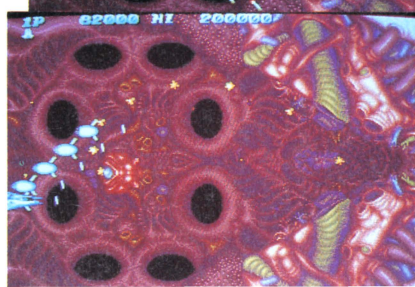
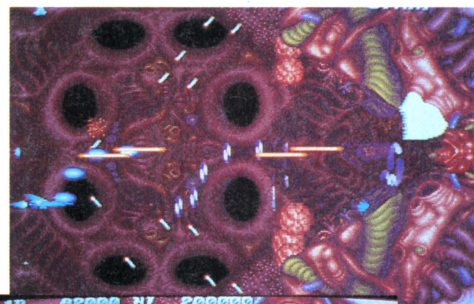
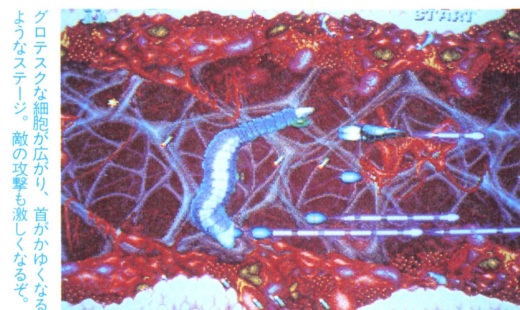
グロテスクな細胞が広がり、首がかゆくなるようなステージ。敵の攻撃も激しくなるぞ。

ステージ1にも登場した羽蟲のような敵を筆頭に、多くのザコが登場するステージで、ここらから一度でもミスすると復活が困難になってくるだろう。敵が多いうえに通路が狭いので、くれぐれも接触に注意する必要がある場所だ。

細胞がつながっているところは、核である大きな細胞に集中攻撃することで道は開けるが、その細胞は触手に変化してしまう。そういった仕掛けが多くあり、気を抜くとすぐに撃墜されてしまう。ステージの最後はボスになっていて、ザコとともに猛攻撃を仕掛けてくる。弱点はどこだろう？

撃たねば激突、撃てば触手が……。ザコが大量に出現するので考える暇はない。触手にはオプションシュートも無力。

「沙羅曼蛇」を彷彿とさせるステージ

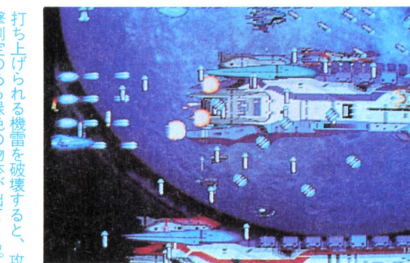
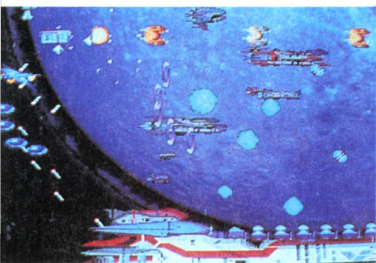
細胞がにょきにょきと伸びたり縮んだりしている。

邪魔な細胞はショットでひきちぎれ。

背景に見える8つの穴からザコが出現。奥のボスを倒すと中身が…。

STAGE4 巨大戦艦

亜空間生命体「ドゥーム」によって滅ぼされた艦隊で、「ドゥーム」はそれらを自ら操り、ビックバイパーに襲いかかる。

青白の惑星が目を引くステージ。美しい背景に魅了されないように。

戦艦同士が接近し合い、ビックバイパーの自由を奪う。噴射溝付近には近付くな。

大きな惑星をバックに、巨大な戦艦が次から次へと襲いかかってくるステージ。戦艦たちは備え付けの武力を惜しみなく使って、ビックバイパーの行く手を邪魔してくる。画面に収まる戦艦もあれば、大きすぎて画面に収まらない戦艦もあり、戦艦同士の挟み打ちや、巨大砲台からレーザーなどの派手な攻撃を仕掛けてくる。

打ち上げられる機雷を破壊すると、攻撃判定のある緑色の物体が出てくる。

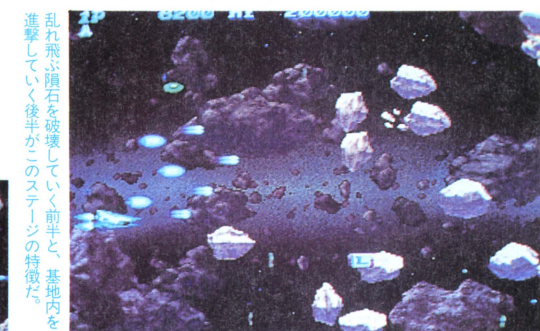
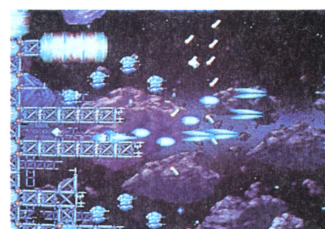
下からは機雷、上からはミサイルが降り注ぐ。容赦ない激しい攻撃。

STAGE5 アステロイド

「ドゥーム」の中継基地が隠された小惑星群を破壊し、ドゥーム軍の動きを止めるべく、多量の小隕石が浮遊する空間へ飛び込んだ。

乱れ飛ぶ隕石を破壊していく前半と、基地内を進撃していく後半がこのステージの特徴だ。

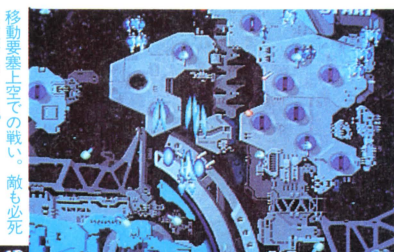
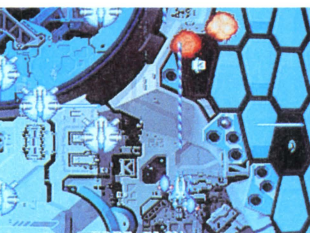
中継基地の周囲には多くの小隕石が漂い、これに当たるだけでもミスとなってしまう。小惑星内の基地の中へ入ってもいいし、その外の惑星地帯を侵攻してもいい。ルートはプレイヤーが自由に選択できる。障害物が多いのでオプションシュートを活用し、ショットが届かない所にいる敵をいち早く撃破しよう。素早い対応が問われるステージだ。

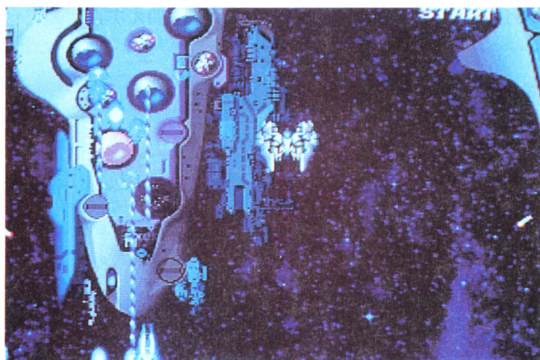
惑星内には敵、外には隕石が……。安全な所はないがお好きな方を侵攻しよう。

惑星基地

だんだん基地も大きくなっていく。そして、基地の奥にはボスが待ち受けている。

STAGE6 ドゥーム

最終ステージの6面は縦スクロール。巨大な移動要塞を突破して、最終ボスの「ドゥーム」のもとへ急ごう。他のステージよりもやや長めだ。

いよいよ最終面だ。敵の数もその攻撃も激しく、簡単には先へ進めないだろう。フルパワー状態で挑まないと厳しい戦いを強いられるのは言うまでもないだろう。最終面なので詳細は避ける。自分の目で実際にプレイして確かめよう。

移動要塞上空での戦い。敵も必死に攻撃してくる。

ここではドゥームの率いる要塞艦が猛攻撃。平和を取り戻すまであきらめるなっ！

縦横に短いレーザーを乱発してくる。よく見て避けろ。

中型戦闘機も登場。最終ボスまでもう間近だ。

あれあれ？ ステージ2はないの？

今回取材した基板にステージ2は入っていなかった。それは縦スクロールのプロミネンス要塞のステージ。発売までしばし待たれよ！

灼熱の炎ステージらしい。ドラゴンも出る？

19XX（ナインティーン・ダブルエックス）

今度の"19"はアナザーワールドが舞台だ！

●カプコン
●1月登場予定
●シューティング
●2人同時プレイ可能

STORY

19XX年……。人類は、泥沼の様相を呈したまま、いまだ終わらない世界大戦の渦中にいた。それは、歴史の裏で暗躍する武器商人組織の陰謀によるものであった……。

今回の「19XX」は、第2次世界大戦中を舞台にした今までの4つの〝19〟シリーズとは大きく異なり、「1945年になっても第2次世界大戦が終了せずに、戦争が続いていたら？」という、もしもの世界が舞台となっている。そう、現実ではありえないパラレルワールドでゲームが進行していくのである。

戦闘機&アイテムの性能を覚えてテイクオフ！

まずは戦闘機の性能を学習しよう

「19XX」は、3種類の機体の中から自機を選択可能だ。その性能により、自機スピード、ショットパワー、アイテムショットレベルなどが異なり、新システムのマーカーミサイル使用中に発射できるホーミングショットの性能も違う。このマーカーミサイルとは、一定時間ショットボタンを押すことで自機の先端に光が集中した後にボタンを離すことで発射できる、タメ撃ちのこと。これが敵機にヒットしたらボタン連打で自機からホーミングショットを発射でき、ミサイルマーキング中は、自機ショットに加えホーミングミサイルを撃つことができる。

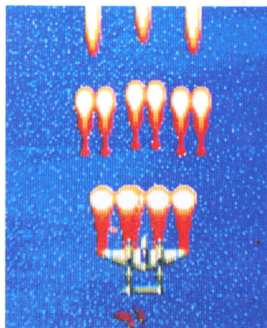
震電

全機体中、最もスピードが速いかわりに、ショットパワーの低い震電。ホーミングの威力はそこそこ高いので、マーカーミサイルをうまく使いながら進むという戦略が必要となってくる。

貫通弾のスーパーシェルが得意武器。直線上の敵を一掃する。

スピードが速い機体なので、とっさの弾避けも比較的容易だ。

P-38ライトニング

スピード、ショットパワーともに平均的な能力だが、ホーミングの威力が高い。したがってマーカーショットメインという戦法が有効だ。

スペシャルとなる武器は、直線的な攻撃に強い4連射。

ホーミングが強いので、マーカーショットの使い方が重要だ。

MOSQUIT

スピードが遅いかわりにホーミングの威力の高い機体で、最強のショットパワーを誇る。ザコやボスなどの性能を熟知して、パターンを作ってから使用した方が良い、上級者向きの機体。

3WAYが得意武器。パワーアップすると5WAYになる。

ステージごとに武器を変え、高いショットパワーをいかそう。

戦略的に武器を変えよう

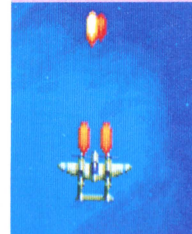
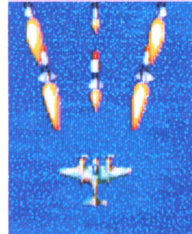
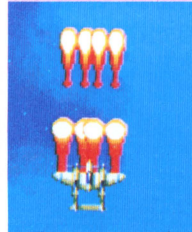
ウェポン

ゲーム開始時とミスの直後は、全機ノーマルショットで始まる。パワーアップはアイテムを持つ敵機を破壊し獲得することによって可能となる。アイテムが変わる順番は4連射→3WAY→スーパーシェル→4連射……と一定時間で変化するものと、4連射→可変ボム→3WAY……と、武器と武器の間に可変ボムが入る2つのタイプがあるので要注意。

また、各機ごとに得意な武器があり、2段階までパワーアップすることも覚えておこう。

ノーマルショット　3WAY

スーパーシェル　4連射

　※画面写真は開発中のものです。

新しいボムの威力は?

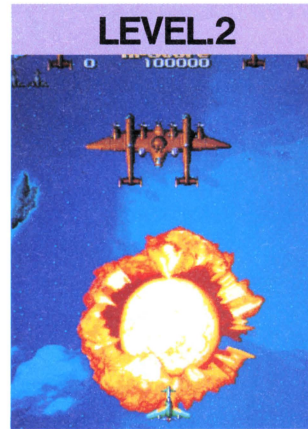
可変ボム

マーカーショットと同様に新しいのがこの可変ボム。このボムは使用した瞬間に敵弾を消すフラッシュシェルの効果があり、さらにボタンを押し続けることによって、範囲や威力が変化する。

- ●レベル1…広範囲に中ダメージ
- ●レベル2…局地的に大ダメージ
- ●レベル3…広範囲に大ダメージ

LEVEL.1

LEVEL.2

LEVEL.3

STAGE 1

まずは空中ステージでドッグファイト!!

攻撃目標 亜也虎改

健闘ヲ祈ル

攻撃目標 亜也虎改

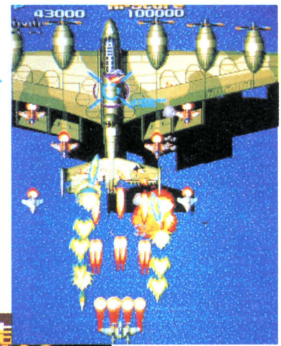
自機を選択したらいよいよ出撃! 最初の攻撃目標はシリーズおなじみの亜也虎改。ノーミス撃破を目指してがんばろう。

ステージ1はザコのヒコーキが多い。したがって最初のアイテムで3WAYを取ると、撃墜率100%が取りやすくなるぞ。

味方の大型機が敵機に撃墜されるオープニングが終わると、いよいよ戦闘の始まり。ステージ1はザコ機が多く、その最中に中型機が飛んでくるという面構成だ。ここを楽に抜けるには、3WAYでザコを撃ちつつマーカーショットを中型機に撃ち込むと良いだろう。

ボス戦に入る直前には、自機より高い位置からパラシュートを着けた戦車が降下してくる、なんて新しい演出もあって、少し驚くぞ。

ボスの亜也虎改は羽根の部分が格納庫になっており、カタパルトからザコ機を飛ばしてくる。また、亜也虎改の弱点は機体の中心だが、そこを攻撃するには手前の尾翼が障害物になるので、マーカーショットを撃ち込みつつ、中心を破壊するようにしよう。

左右の羽根からザコ機を飛ばしてくるボスの亜也虎改。このカタパルトを壊すと、今度は中から砲台が現れたりする。

機体中心にある弱点を一定時間内に壊せばステージ1クリア。破壊に時間をかけすぎると作戦失敗となるのはいつも通り。

STAGE 2

血の海のような赤い海上での戦闘だ!

ステージ2のボス、雷鳴は、大小さまざまの砲台を配備した大型戦艦。シリーズではもう定番の、海上が舞台の戦いだ。

ステージ中盤では小型、中型戦艦が所せましと並んでいる。この間に敵戦闘機まで飛んでくるんだから厳しい戦いとなる。

おそらく夕焼けの赤だと思うが、血のように赤い海がステージ2のバックグラウンドだ。ステージとなる海上の左右にある陸地には、石油工場を思わせる建物やクレーンがあり、そこからも攻撃を仕掛けてくる。ステージ中盤は、空中を動きの速いザコ機が飛び交っていたりするから、プレイヤーは忙しくなるぞ。

ステージのボス、雷鳴は「1943」の最終ボス、大和を彷彿とさせる大型戦艦。画面上から現れ、いったん船首部分にある砲台のところまで行ってから戦いが始まる。船体前部に配備された砲台を壊すと画面がバックスクロールして、次に後部の砲台、最後に艦橋と、ターゲットは目まぐるしく変化するぞ。

現段階では画面の下の方からも敵が弾を撃ってくるので、雷鳴の砲台をうまく処理しないとシビアな戦いとなるだろう。

ステージクリア後には、撃破タイムや撃墜率、獲得した勲章や残りボムの数などによってボーナス得点が加算される。

STAGE 3

謎が多い、危険な密林地帯へ突入せよ!

攻撃目標のカルベルトワーゲンは、列車用と思われる線路を敷設しながら攻撃してくる、戦車のようなボスだ。

ステージ中盤あたりの美しい滝を背景に、左右にプロペラを付けた中型機とのドッグファイトが待ち受けている。

ステージは、樹木の生い茂るジャングル地帯へと突入。見渡す限り、緑一色の世界。しかし、生い茂る緑からは複数の砲台が現れ、ここが戦場だということを実感させてくれる。

ステージ中盤に現れる中型ヘリとの戦いは、滝を背景にバックスクロールをしながらの戦闘になる。この中型戦闘ヘリは耐久力が高いので、マーカーショットが活躍するだろう。

ボスのカルベルトワーゲンは、鎖で繋がれた砲台を前方に配備して移動しながら攻撃を仕掛けてくるほか、あらゆる砲身から激しく攻撃してくるので、かなりの強敵といえよう。

連なる弾を連射する砲台が移動してくる。早くこの部分を破壊しておかないと、接近されて苦戦を強いられる。

カルベルトワーゲンは、爆発シーンの後にも最上部の砲台から攻撃してくる。最後まで気を抜かずに戦うこと!!

STAGE 4

舞台は氷の上!潜水艦地帯は激戦区

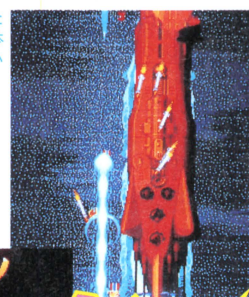
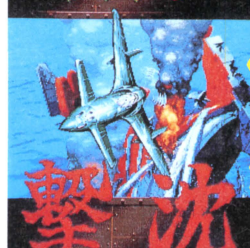
潜水艦のような形のグランツは、船体の表と裏に砲台を配備している。危険な道中を潜り抜けてたどり着こう。

氷上には、強力なタイプの砲台や戦車が登場する。こいつらには十分戦略を練ってから攻撃を仕掛けよう。

最初は森林から始まり、氷上へと舞台が移動していくステージ4。中盤、多数の氷山の中、潜水艦が多数出現する地帯がある。ここがこのステージの大きな難所といえる。したがってマーカーショットをタメながら戦い、潜水艦たちを手際よく処理しないと、いともも簡単に撃墜されてしまうことになるだろう。

ボスのグランツは一見するとただの潜水艦。攻撃もあまり手厳しいものではないので、少し安心していると……グランツの中央部分を破壊しても、船体が裏にひっくり返り、新たな攻撃をしかけてくる!! 注意してほしい。

これがひっくり返ったグランツの裏側。船体中央から出現する丸いザコ敵に撃ち込むと、勲章が現れるのだ。

船体の表裏を破壊すれば、グランツを撃沈できる。次の攻撃目標、サンチョ・ペドロへ向け気合いを入れ直せ!

STAGE 5

暗闇の中の恐怖!!激戦がキミを待つ

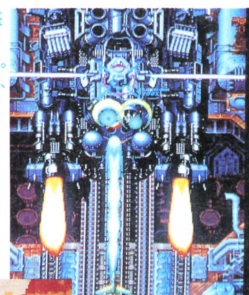
今回紹介する最後の攻撃目標、その名はサンチョ・ペドロ。手を変え品を変えさまざまな攻撃してくる、最も危険な存在のボスなのだ。

マーカーショットの標的となっている黒い戦闘機は、各ステージでさまざまな攻撃を仕掛けてくる、ライバルのような存在なのだ。

ステージは暗闇の上空からスタート。やがて下方に小さく線路が見え始め、さらに進むと急降下して画面がズームアップ。線路が拡大されてハッキリと見えるようになってくる。

線路上には砲台を配備した列車がものすごいスピードで画面上方へと走っていて、弾を撃ってくる。激しい戦いとなることは必至だ。さらに、そいつを支援するように画面下からザコ機や中型機が画面上の方向に進んでくるという、非常に難易度の高いステージ構成だ。

3形態の攻撃方法を持つサンチョ・ペドロは、正面に極太レーザー、真横にレーザー、さらに薬きょう攻撃など多彩な攻撃を展開する。

性能の異なる砲台を盛大に装備して立ちふさがるサンチョ・ペドロ。ここを無事抜けるには、その多彩な攻撃パターンを熟知する必要が!!

長くシビアな戦いを生き残り、サンチョ・ペドロを撃破! だがしかし、ここパラレルワールドでの戦いはまだまだ終わらない……。

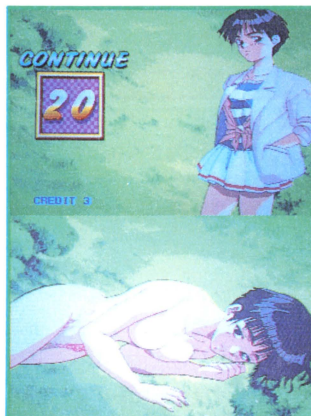
麻雀同級生 Special

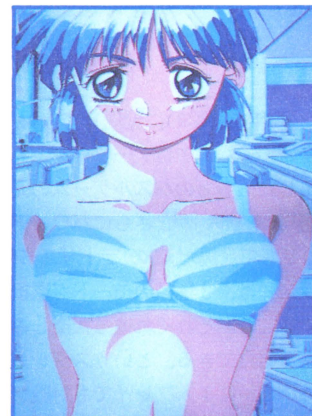
人気シリーズの麻雀版、あの同級生キャラと麻雀デートしよう

●メイクソフトウェア
●稼働中
●麻雀
●1人プレイのみ

麻雀同級生の完結編が登場!!

好評「麻雀同級生」の後を受けて、完結編の登場だ。麻雀はツミコミ技無しのオーソドックスなタイプ。持ち点は最初1500点で、とにかく和がればムフフシーンに突入だ。今回追加されたキャラは、比較的年齢が高いので、お色気ムンムン状態。よって「同級生」を知らない人でも十分楽しめるハズ。

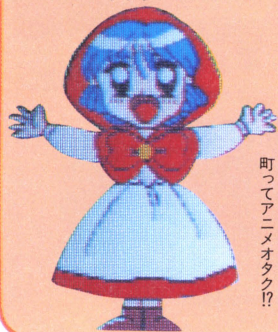
気になる難易度は設定にもよるけど、けっこうやさしめなので、合計6人×3パターンのCGを全部見るまでコインを入れ続けよう。運が良ければ隠れキャラと会える!?

黒川さとみ 18歳O型

声は高田由美さん。気は強いけど、涙もろい彼女。最近付き合っていた彼氏に振られて落ち込んでいるらしい。ミニスカートがハラリと落ちるアニメシーンは必見だ!!

田町ひろみ 20歳O型

声は水谷優子さん。藤田製作所に勤務する、オタクな過去を持つOL。彼氏のことで相談にのってあげたお礼がしたいと言うけれど…。今回最初に対戦する相手です。

チビキャラがかわいく動き回る!!

CPUが大きい役で和がると、デフォルメキャラがウィンドウから飛び出してくる。可愛らしい演出だけど、負けてコインを入れる側にとってはたまらない。

他にもリーチをかけた時や、かけられた時にも、声優のおしゃべりとともにウィンドウ内の表情が変化する。そうそう、チビキャラがいちいち牌をツモるのもいいね。

某人気魔法少女アニメのコスプレらしい(笑)。田町ってアニメオタク!?

とろけるような声で、わぁーい、わぁーいとやられると、もうメロメロっす。

キレイなお姉さんは好きですか?

正樹夏子 21歳O型

声は根谷美智子さん。大胆な胸に、は、鼻血が……。

斉藤真子 23歳O型

声は萩森旬子さん。妹・亜子とのデートがバレて……。

芹沢よし子 25歳O型

声は高乃麗さん。教師として主人公を叱るはずが……。

今度こそ舞ちゃんと……

前作では桜木舞はチラリと脱ぐだけだったけど、今回は主人公のマンションで、バッチリ脱いでくれるので、期待していいぞ。先負学園のアイドルである彼女は、主人公が最も思いを寄せているキャラ。もちろんユーザー人気もNo.1。やや広い肩幅は水泳のせい!?

桜木 舞 18才A型

声は高橋美紀さん。ピンクの髪が派手でよろしい。

「麻雀同級生」も元気に稼働中!!

陸上部の田中美沙(バンビちゃん)、薬局勤務の斎藤亜子、看護婦の草薙やよいと麻雀デートしたい人は、前作をプレイすべし。難易度は高いが、対局前には声優のおしゃべりを聞ける。4回連続勝利を目指そう。

斉藤亜子 20歳

声はかないみかさん。うるうるした目が印象的。

田中美沙 18歳

声はこおろぎさとみさん。元気良く脱いでくれます。

草薙やよい 20歳

声は平松晶子さん。白衣の下には鮮やかな下着が。

つづきはお店でね♥

テトリス プラス

新たに2つのスペシャルモード登場！

●ジャレコ
●稼働中
●パズル
●2人同時プレイ可能

モード選択で2度おいしい！ テトリスがさらにパワーアップ

'87年に衝撃的に登場して以来、全国に多数の中毒ゲーマーを生み出した落ちものパズルゲームの元祖「テトリス」が、さらにパワーアップして登場だ。この「テトリス プラス」は、3種類のモードを選択することでそれぞれ違った楽しみ方を発見できる、というスグレもの。とくに1人プレイでも対戦プレイでも楽しめる〝パズルモード〟は、画面内をチョコマカ動き回る〝教授〟らの新キャラクターがかわいらしく、女性ゲーマーの間でもかなりの人気を呼びそうだ。

早く教授を逃がさないと、針のついた天井が下がってくる！

対戦せずに、左右別々のモードで遊ぶことも可能だ。

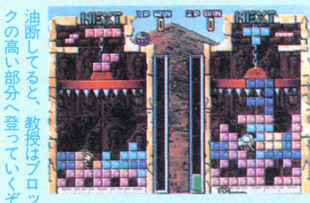
PUZZLE パズルモード

ブロックをうまく消して教授をゴールまで導こう

ピラミッド風の古代遺跡へやってきた、教授と助手のじょしゅこ。謎の入り口から遺跡の中へ入り込んだまでは良かったものの、針の突き出た吊り天井がジリジリ下がってきて……教授、大ピーンチ！ というわけで、ブロックをうまく消して、フィールドの底にある出口まで教授たちを導いてあげよう。全15ステージからなるノーマルレベルではコースに分岐があるから、何度クリアしてもあきないぞ！

イージーは全8ステージ、ノーマルは途中でコース選択も可能な全15ステージの構成だ。

ブロックを消せば、教授は下方にある出口へ降りていく。

油断してると、教授はブロックの高い部分へ登っていくぞ。

★クリアすると…

教授を無事に出口へ導いてステージをクリアすると、ノーマルレベルの場合は、ところどころで教授の進むコースを選択できる。また、イージー・ノーマル両レベルとも、宝箱を発見すればボーナス点をゲット可能。

選ぶコースにより、教授をとりまくブロックが変化する。

ときどき見つかる宝箱には、ダイヤなどのお宝が!!

V S 対戦モード

相手よりはやく！ 対戦で熱くなれ

ブロックを消して教授を助けるパズルモードで対戦プレイ可能なのがこのモード。相手より先に教授をゴールさせるか、ブロックを消すことで相手におじゃまブロックを送り込み勝負を決めるか……。乱入プレイでの対戦も可能だぞ。

右で紹介する普通のテトリスを楽しんでいる人に乱入すると、なんと両者とも強制的にパズル対戦モードに突入。けっこう大胆かも。

ライバルにブロックを送り込もう。

勝者と敗者……よし、もう一ゲームだ！

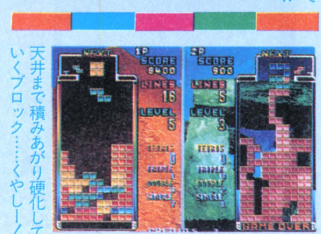
NORMAL ノーマルモード

もうおなじみ 定番中の定番

天井に届いたらアウト……という、いわゆるオリジナルに忠実なスタイルがこのノーマルモードだ。シンプルなルールの持つ魅力に加え、無機的な独特のテイストを持つ背景のグラフィックも新たに描き下ろされ、さらにパワーアップ。

は、落ちものパズル〝もの〟の歴史まさにここから始まった。

ひたすらブロックを組み立てる快感が……たまらないっ!!

天井まで積みあがり硬化していくブロック……くやしー！

まうすけのオジャマざわーるど

くちびるに羽がはえててなんだかもう……

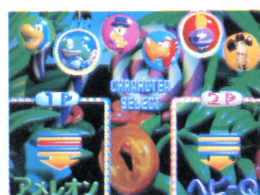
●データイースト
●登場時期未定
●パズル
●2人対戦プレイ可能

くちびるよせて熱きFIGHT！

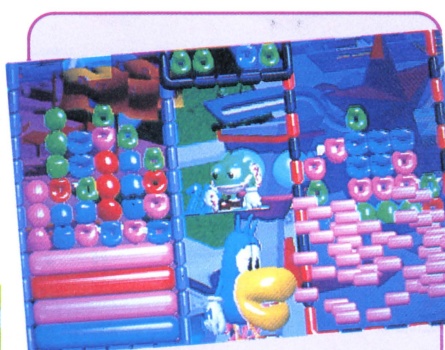
またまたオーソドックスなようで斬新な落ちモノゲームが登場しそうだ。その名も「まうすけのオジャマざわーるど」。そのユニークなCGキャラと鮮やかな画像がプレイヤーを興奮のルツボに叩き込むこと間違いなし。まずは画面写真をじっくりとご覧あれ。

1人プレイは全8ラウンドの勝ち抜き。対戦は6キャラの中から選択、2本先取の3本勝負だ。ルールはいたって簡単だけど、特殊ブロックのおかげで、より偶然性の高いゲームになっているぞ。

画面の美しさはいうことなし。このブロックの形は主人公の〝まうすけ〟のくちびるを型どったのかな。

言い回しのセンス、キャラクターや背景など、世界観が統一されているところなんかじつにグーだよね。

分かってると思うけど主人公はまうすけって名前だよ。

マウス(ブロック)

このゲームではくちびる型をしたブロック「マウス」が落ちてくる。これを縦横に同色4個並べると消えるという仕組み。ブロック出現エリアまで積むとゲームオーバーになってしまう。

オジャマン棒

連チャン(連鎖)や羽マウスを消すことによって、相手に送りつけることができるじゃまブロックが、このオジャマン棒。自分のフィールドでこのおじゃまと同色のブロックが消えるごとに1本消えるぞ。

羽マウス

同色のマウスをななめに並べると「羽マウス」というものに変化する。この羽のはえたマウスは通常のマウスが消えるのと一緒に消えてくれる。消すとおじゃま一掃のボーナスがあるとか。

キャンペーンもあるよ

データイーストでは「まうすけの目指せゼンクリ！ ドキドキキャンペーン！」なるものをゲーム発売と同時に開始するそうだ。エンディングに流れる右の文章の四角に当てはまる3文字を埋めて送ると、まうすけグッズがもらえるそうな。詳しくは今後の情報を待っててね。

その後
数日間クイン女王が
□□□を離さなかったのは
言うまでもない。

オーバートップ

裏道アリの爆走ゲーム登場!!

●ADK
●1月登場予定
●レースゲーム
●MVS

「ラリーチェイス」のADKから、ネオジオのレースゲームが久々に登場。今回はさらに美しくなった斜め視点のグラフィックで、迫力のバトルが繰り広げられるぞ。

舞台はヨーロッパのどこかの国。道楽者達が公道を思い思いのマシンで走り回るという設定なので、スポーツカーから軍用オフロードカー、オフロードバイクまで登場する。プレイヤーはそれら8車種から好きな車を選び、全7ステージを爆走するのだ!

ステージには緩やかなカーブの多い田園地帯もあれば急なカーブが連続する山道、砂漠や市街地も登場し、さらには天候も変化していくのだ。自分が運転している車に合わせたドライビングをすることが、勝利への近道だろう。

近道といえば、このゲームにはうまく行けば大幅にコースをショートカットできる裏道もたくさん隠されているぞ。アウトローなキミなら、ひたすら裏道を突っ走るのも面白いかも?

ゴールを目指して突っ走れ!

公道では無敵のスーパーカーも、オフロードでは苦戦。

ドリフトも当然可能。コーナーを攻めまくれ!

CRUSH!

裏道探しも楽しいぞ

普通に走るだけじゃつまらない!というキミには、たくさん隠されている裏道探しがオススメ。ただし、選んだ車によっては大きくタイムロスしてしまう場合もあるぞ。

いたる所に裏道がある。怪しいところはチェックせよ。

プレイヤーカー大紹介!!

カーマニアならモデルになった車が分かるはず。スーパーカーから水陸両用車まで、お好きにどうぞ。

タタコット

これが次世代モグラたたきゲームだ!!

●セガ
●稼働中
●ハンマーアクション
●ST-V基板

昔から単純ながら熱くなれるゲームの1つに〝モグラたたき〟があるが、この「タタコット」は、モグラが頭を出す部分をCG映像で表現し、その画面を実物のハンマーでたたくという新感覚のモグラたたきゲームだ。

CG映像なので、動きが速いうえ、動きが自由なのがウリ。モニター横にあるセンサーによって、敵をたたいたかどうかを判断するので、力より正確なショットが大切だ。3つあるステージから1つを選んでスタートし、60秒間で終了。正確にたたいた数により4ランクの判定が出る。最高ランクだと、エクストラステージに進み、ボスキャラとの対決もあるぞ。

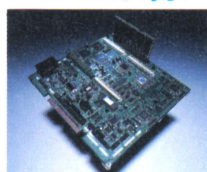
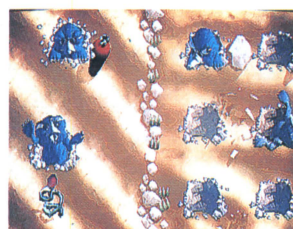
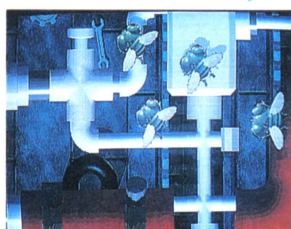
ST-Vを使用

ハンマー＋CG映像

使用基板はST-V。サターンに移植されるといいかも? ハンマーセットパック希望。

ステージは右の3種類

ゴキブリステージ。台所でゴキブリ達をつぶせ! すごいリアルかもしれない。

ハエステージ。薄暗い下水道内で飛び回るハエをたたき落とすのだ。動きが素早いぞ。

モグラステージ。ニンジン畑で穴から出てくるモグラをたたけ。これが王道だ!?

ときめきAVごっこ ～脱いだらスゴイんです～

やっぱり女の子は実写だね

●SPHINX
●稼働中
●麻雀
●1人プレイのみ

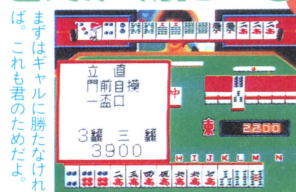
今度はAVカメラマンだ！

実写の女の子たちのムフフ映像を見ることができるスーパーCDシリーズ。数ある脱衣麻雀ゲームの中でもHシーンの迫力はピカイチだから、読者の中にもファンは多いはず。その第7弾がいよいよ登場するぞ。

今回は6人のAV女優を相手に、プレイヤーはAVカメラマン役に挑戦する。緊張している女優たちと麻雀をしてリラックスさせ、「いいですね～」と監督をうならせる、セクシー映像を収めるのだ！

まずは麻雀をプレイ。見事に勝つことができれば、AVの撮影場所やシチュエーションを選択して、いよいよ本番開始。決められた時間内に、10秒間のベストショットを収める。それを監督に見てもらい、付けられた点数によって、VTRを見たり、様々なアイテムを購入することができる。

とにかく勝つべし

まずはギャルに勝たなければ。これも君のためだよ。

途中3回の撮影合計が220点を超えると、サブゲームにチャレンジ！　さらに得点を増やすチャンスだぞ。君の麻雀テクニックと芸術性（？）を駆使して、女の子たちの素敵な表情をとらえよう。

やっぱりスゴかった！

タイトルからして期待大。18歳以上の人はすかさずコインを投入。

本当にスゴイのか？

怪しげな監督からのお言葉。やるしかないですね。

監督からの指示

サブゲームも充実！

高得点をマークすると楽しめるサブゲームは全5種類。ボタンを連打することで、必ずしも肯定的な反応を示さない彼女への説得（笑）を試みる「イヤよイヤよも好きのうち」など、どれもちょっとHで笑えるものばかりだ。

「草むらで♥♥♥を録音せよ！」の画面。モグラたたきの要領でキャッチするのだ。

まる子デラックスクイズ

大人から子供まで誰もが楽しめるクイズゲームだよ

●タカラ
●稼働中
●クイズ
●2人同時プレイ可能
●MVS

まる子のゲームで遊んでいっておくれよ！

国民的キャラクター〝ちびまる子ちゃん〟が大活躍するクイズゲームの登場だ。もちろん、おなじみの丸尾くんや花輪くんなども総出演。また、クイズだけでなくアクションやルーレットなど楽しいゲームも入っていて、バラエティに富んだ内容になっているぞ。

ストーリーは、ある日のこと、まる子と友蔵あてに届いた1通の手紙から始まる。何とその手紙は、人気テレビ番組〝スーパーデラックスクイズ〟への出場券だった。さっそく2人は、それぞれ3人1組でチームを結成、全8ステージに挑戦するのだった。

クイズ4000問と愉快なミニゲーム

3つのプレイモードが用意されている。ノーマルクイズは、選んだキャラによってハンディが変わる基本的なクイズゲーム。ジャンルセレクト、タイムスロー、4択→3択、ノーマル半減の4種類のハンディキャップがある。

バラエティクイズは〝ヒントは3つ〟〝多いのはどれでしょう？〟〝おなじのはどれ〟など、ちょっと変わったクイズが8種類あるぞ。

そして最後にミニゲーム＆ボーナスゲームだ。モグラたたき式のシューティング〝宇宙人退治〟と〝スロットゲーム〟〝ルーレット〟の3つが遊べるよ。

3人1組で問題に挑戦する。スタート前にメンバーを決めるのだ。

バラエティクイズでは、知識以外のものも求められる。楽しいぞ！

特別企画!!

セガの広報・宣伝戦略で活躍する
セガAM2研(有井伸孝×山中公)パブリシティデザイナーインタビュー

セガの宣伝展開で脚光を浴びているパブリシティデザイナーとは？ 今注目のデザイナー２人にお話を伺った。後半は２人のCGギャラリーだ。

AGM◎こういう仕事に就かれたきっかけからお願いします。

有井◎最初はAM1研でキャラクターデザインやグラフィックをやっていたんですが、自分がもっといかせるデザイン業務がまだ他にあるんじゃないかと思っていたんです。違う方向性でデザインができるところ、かつ社内でできるところはないかということで、宣伝部、今のプロモーション部に移って１年ほどいたんですが、その時に現マネージャー（黒川） とＡＭ２研関係の仕事をしていくうちに、パブリシティセクションの方に移ったという経緯です。

山中◎僕はAM1研でゲーム開発の方をやっていたんですが、入社前から広告デザインの勉強をしていて、そちらの方にも興味があったんです。社内でそういった仕事ができないかと思っていたころ、有井さんと出会って、こういった仕事の存在を知って、こちらに移ったんです。

AGM◎パブリシティのデザインと、ゲームのデザインの違いはありますか？

有井◎パブリシティデザインの場合は、最終的に形になるものが全く違いますよね。ゲームはモニター上のものだけど、パブリシティの場合は紙、印刷物がベースです。ゲームの場合、最終的にデザインがメインで、ということは少ないんです。だけど印刷物の場合は、逆にゲームの持つ面白さとかを端的に伝えづらい部分があるので、別の要素で伝えるためにデザインの部分で力を入れられるっていうことが大きく違いますね。極端に言ってしまえば、デザインだけで勝負するということが大きく違いますね。

山中◎ゲームの開発の時には、ボードの性能上など色々な制約があって、開発に使っている機材はすごくいい機材なのにもかかわらず、ボードの性能上フルに発揮できないというか、フルにいかしきれず、一部分だけを使って開発するような感じだったんですけど、今はある機材の機能をフルに活用してできます。そういう部分でも違いますね。

山中　公

自らをバサー（ブラックバスを釣る人）と名乗る異色パブリシティデザイナー。現在、主にバイパーズ関係のCGを制作中。ちなみにバイクも大好き／

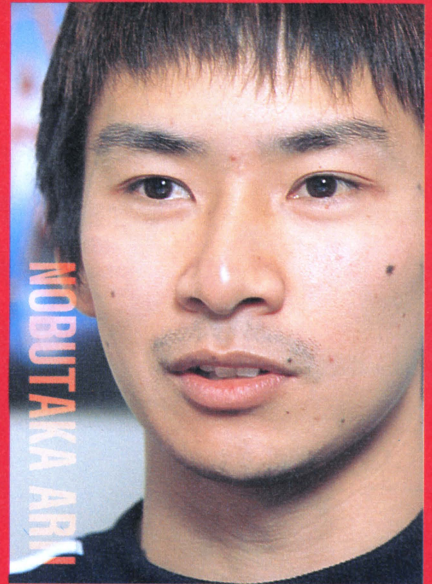
パブリシティデザイナーとは……？

そもそもセガの提案する〝パブリシティデザイナー〟とはどんな仕事をしているのだろうか？ AM2研に伺ってみた。『パブリシティデザイナーとは、ゲームデザイナーがデザインしたキャラなどを素材に雑誌によく掲載されているキャラクターCGや販促グッズ、店頭用ポスターなどのデザインを制作しています。もちろん依頼があれば、雑誌の表紙なども制作します。普段は受け身になりがちですが、時にはかっこいいビジュアルを制作し、それを逆に雑誌に売り込んだりもしています。』

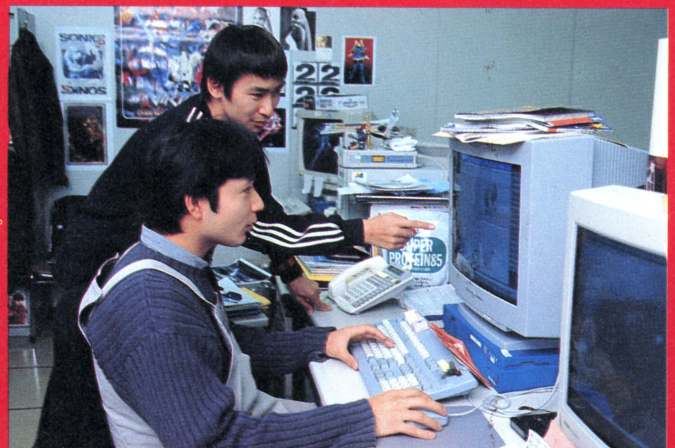
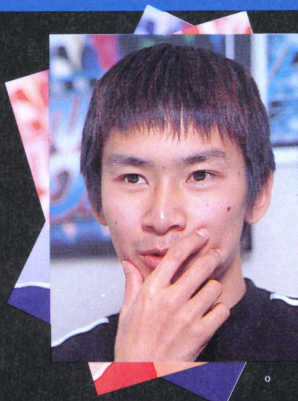
◀「ファイティングバイパーズ」販促用ポスター

今はやはり「ファイティングバイパーズ」関連のグッズが多い。セガではパブリシティが開発と密に打ち合わせをしているので、販促商品ができあがるのが早いのだ。今年は「電脳戦機バーチャロン」や、ソニックの格闘ゲームの販促グッズに注目したい。

△「ファイティングバイパーズ」イベント用Tシャツ

AGM◎作品で「ココが自分流だ」という特徴的な部分はありますか？
有井◎他の広告のデザインと比べて、カッコイイ、それにつきちゃうんですよね、純粋に。いつも自分のレベルで見て見苦しくないものとか、それが最低ラインで平均的にカッコイイものをというところですね。僕が彼(山中)を認めた理由というのは、自分とは違うベクトルでデザインワークをやるっていうところに惹かれたからです。僕はシンプルなところで力を入れちゃうんですけど、彼は逆に色々なところを混ぜ合わせてうまく1つのものにするという能力が高いんですね。僕はシンプルでカッコイイもの、彼は複数集めてそこそこのものを作る(笑)。
山中◎そうですね(笑)。僕はしつこいくらいに手を加えて、試行錯誤して、途中で何回もめげずに色々手を加えて、それで1つのものを作るというスタイルですね。
AGM◎お互いの作品を意識し合ったりしますか？
山中◎それはそうですね。
有井◎僕はしてないですけどね(笑)。
AGM◎お互いの長所を認め合ってるという感じですね。
有井◎そうですね。適材適所という言葉がありますから、できる人に任せるというのがベストだと思います。無理すればできないことはないですけど、できれば長所をいかしていく方向でやって、それで成功してもらいたいというのが一番ありますからね。
AGM◎今後やってみたいことや抱負はありますか？
有井◎ちょっと前まではゲームを素材としたムービー関係。いつできるというのは分かりませんが、いつかはやってみたいなと思っています。今は、バーチャロンの方での展開を。もちろんゲームに限らず、色々な方向で展開していきたいというのがあります。
AGM◎バーチャロンは立体で？
有井◎そうですね。モデリングも当然やってみたいと思いますし、バーチャロンというアイテムから考えると、色々そういうところでやると喜ぶ人も多いと思うので、やってみせたいなというのがありますね。
AGM◎山中さんは？
山中◎ゲームの開発とくっついているのがパブリシティなんですけど、それがAM2研だけではなく、セガ全体を広告するような、大きな意味での宣伝をやってみたいですね。
AGM◎他のメーカーにはないシステムだと思うのですが、その辺はどう思われますか？
有井◎やっぱり必要なものだと思います。全く無駄なものではないと思いますし、あった方が便利だと思うんですよ。便利屋ですからね(笑)。開発だけと、宣伝だけということになると、どうしてもギャップが出てくるので、それをいかに中和するかという部分で絶対に必要だと思います。
山中◎特に開発と密接にくっついていますからね。レスポンスがとてもいいんですよ。
有井◎いろんな面で便利ですよ。技術的な面でも便利ですし、広告をうつという段階でも便利ですし。他のメーカーさんでも、そういうところをもっとうまくやれば商品展開とかも色々できるのにな、と思います。実は真似をしてほしい部分がすごくありますね。我々もそれに対して意識を高く持つというのができますし。お互いに意識し合って、よりよいパブをしていく、そういった面でも必要だと思いますね。
AGM◎こういった職業を目指す人も多くなると思いますが、最後に読者に一言お願いします。
有井◎こういう職種に限らず、自分の価値観をしっかり持った人間になった方がいいと思います。自分が何をしたいか、目標とか価値観、はっきりとものが言える人になったら何でもできると思いますけどね。
山中◎いつまでもセガを応援して下さい(笑)。

有井伸孝
自らをラバーマニアと名乗る異色パブリシティデザイナー。バーチャロン、バイパーズ(ハニーのみ)関係のCGを制作中。もちろんカワイイ女の子が好き！

2人の仕事場&仕事道具は……？

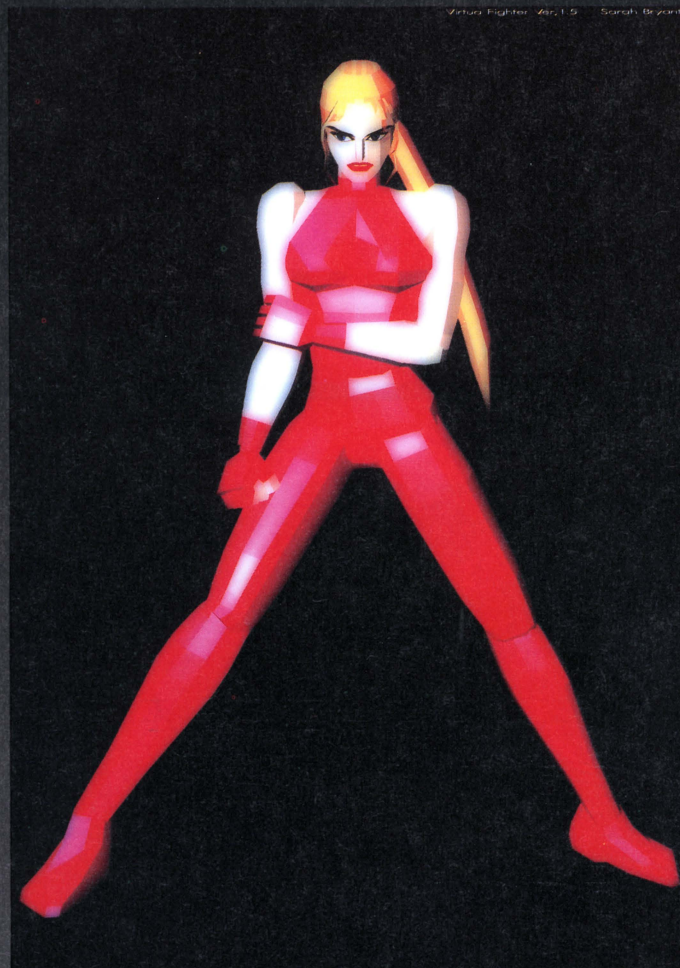
気になる2人の仕事道具はどういったものなのだろうか？　こっそり(でもないが)伺ってみた。
『開発でメインに使っているINDYという3D用のマシンがあって、実際にゲーム上で作っているもの、例えばVFやバイパーズのキャラクターのデータがありますよね。それを色々加工したりしてから、最終的にMacintosh上に落としてデザインします。INDYは特殊なものですが、マックのアプリケーションでいえばイラストレーターとか市販のものだけです。独自のツールとかはないですね』

2人の作業机は隣り合っているので、お互いの作品のデキや進み具合がよく分かるとか。時にはアドバイスし合うことも。

有井伸孝

NOBUTAKA ARII

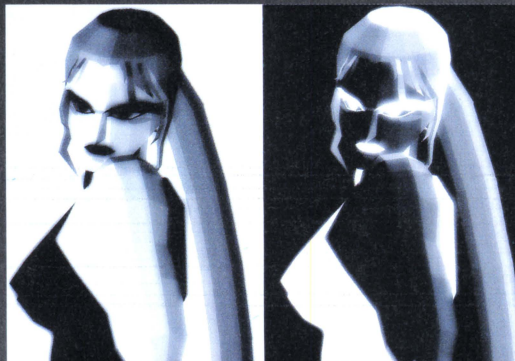
CG DESIGN WORKS

とにかくカッコイイものにする、それが自分のデザインですね

▲『セガサターンマガジン』1/5・19号表紙用「バーチャファイター2」結城晶
サターン版VF2のパッケージをアレンジ。

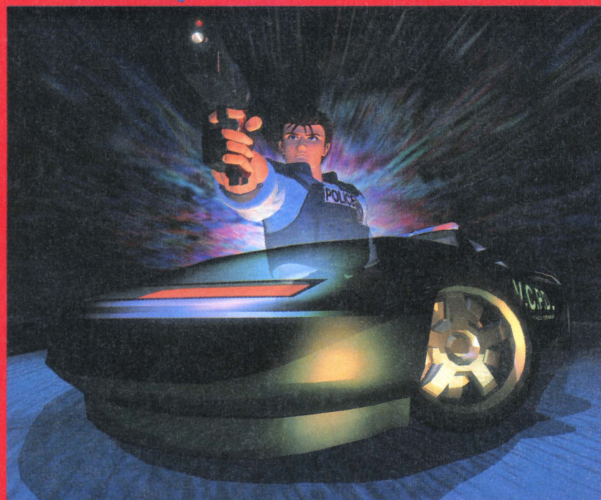
▶本誌創刊号付録ポスター「ファイティングバイパーズ」ピッキー&グレイス
まだバイパーズが市場に登場する前の貴重な描き下ろし。

▲本誌2月号付録ポスター「電脳戦機バーチャロン」テムジン
メカもの好き＋カッコよさの追求の結果がこのバーチャロンポスターだ。

◀「バーチャファイター」サラ・ブライアント
黒の中の赤が大人っぽさを強調。有井氏のイチ押し。

▶「バーチャファイター」サラ・ブライアント
こちらは白と黒のシンメトリック処理が美しい。

山中 公

AKIRA YAMANAKA

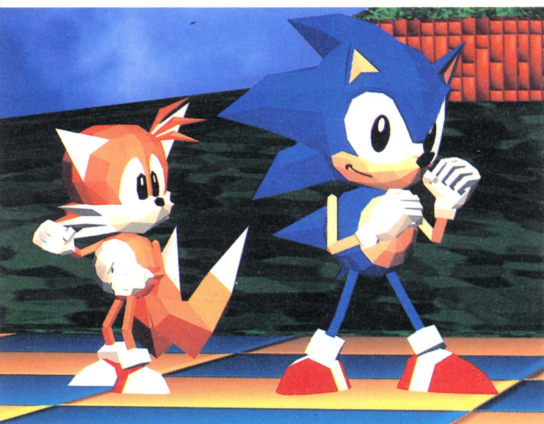
CG DESIGN WORKS

何度も何度も手を加えて、試行錯誤しながら仕上げていきます

▲『セガサターンマガジン』12/8号表紙用「バーチャコップ」
「バーチャコップ」の緊張感が伝わってくる作品。シブイ。

▲「バーチャファイター2」マキシマムバトル用告知ポスター
デュラルを前面に押し出した山中氏お気に入りのポスター。店頭で見かけた人も多いのでは。

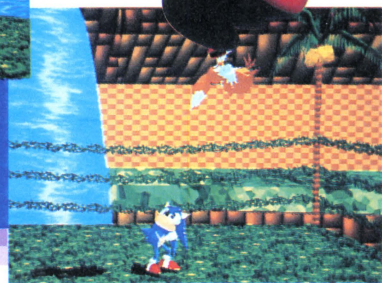
▼本誌2月号表紙用「ファイティングバイパーズ」サンマン
バイパーズではサンマンが大のお気に入りの山中氏ならでは。この迫力はすごい！

▶本誌1月号付録ポスター「ファイティングバイパーズ」バン&グレイス
12月号のアキラとはガラリと変わったポスター。今後はこういったデザインも作っていくとのことだ。

EXPRESS

ソニックスペシャル

セガの看板キャラクター、ソニック・ザ・ヘッジホッグ(以下ソニック)の3D格闘アクションゲームがAM2研から登場するのは前号でお伝えしたとおり。タイトルや登場時期はまだ未定だが、登場キャラクターのうち、ソニックとテイルスは決定しており、現在は必殺技のプログラミングなど、開発は着々と進んでいるようだ。

残念ながら前号で予告した、その他の登場キャラの情報は入手できなかったが、ゲームのイメージCGをここで紹介するぞ。これを見て、ゲームの雰囲気を色々と想像してもらいたい。

開発極初期のソニックとテイルス。これはあくまでも仮のものだから、画面など、これからドンドンと良くなっていくぞ。続報を待て。

イメージCGができてきた！

プロトタイプのソニックとテイルスを使ったイメージCG。これはこれでいい感じだね。

キャラクターはどうなる？

前号で予想したその他のキャラ、ライバル・ナックルズ、ヒロイン・エミィ、宿敵・エッグマン、最強の敵・メタルソニックといずれも個性的なキャラになりそうだ。しかも、AM2研によるオリジナルキャラも入るというウワサもあるが、果たして？

画面は「ソニックCD」より。ストーリーも気になるところ。

AM2研より 開発レポート

現在、開発チームは1996年夏前の完成を目標に、日夜奮闘しています。デザインチームが第一にやったことは、各種セガソニック資料の収集です。記念すべきソニック第1作からの、MD、MCD、GGソフト全作品はもとより、色々な立体キャラクター人形なども集めて3Dソニックのモデリングをしています。ソフトチームは、ソニックの代表的なアクション"スピンアタック"を再現すべく、プログラミングに励んでいます。こちらは、間もなく新しい画面をお見せできると思いますよ。

登場キャラの決定など、これから、やらなくてはならないことが山積みですが、皆様の期待に添える作品にしたいと思います。1996年はセガソニックの新作をどうぞよろしくお願い致します。

(セガソニック新作 パブ担当 中島)

ソニックグッズ紹介 -PART2-

前号で紹介した文房具以外にも、バッグ、Tシャツ、帽子、腕時計などが発売されている。詳しくはGAME SOULほか、ゲームコーナーなどで。

冬はコイツでキメ！

今ウインターシーズンといえばコレ、スノーボードだ。ソニックをデザインしたイカすボードが揃っているぞ。転がっちゃだめだぞ。各79,000円(税別)

ハミダシ情報 ソニック・ザ・ヘッジホッグの完全オリジナルアニメビデオが登場するぞ。レンタル専用が上巻(1月26日)、下巻(3月22日)の2巻。発売日未定だが、セル版も予定されている。CASTはソニック……菊地正美、テイルス……椎名へきるほか。

●セガ●稼働中●３Dシューティング●MODEL2基板

スカイターゲット

AM業界ヒサビサの３Dシューティングとして、アミューズメントスポットを盛り上げてくれたこの「スカイターゲット」。「アフターバーナー」や「G-LOC」以来忘れていた"単純な面白さ""撃つことの爽快感"といった懐かしいプレイ感覚を我々に再び思い出させてくれた功績は大きい。今後、これをきっかけにさらなる展開が期待できるだろう。そこで今回は本誌最終攻略として、最終面までの完全エリアルートと、隠れキャラクターの存在を公開してしまおう。AM１研企画セクション服部氏への特別インタビューも収録しているぞ。

天空にはばたく正体不明の生物を確認!!

X-68Pt SWING WINGS

キミはこの「スカイターゲット」の空中面で、おかしな姿をした飛行物体を見かけたことがないだろうか。エリア２の雲の合間をはばたく褐色の翼竜、これこそがシークレットターゲットの「SWING WINGS」である。なぜこんなやつがこの空域を飛んでいるのかは分からないが、バルカン砲で撃ち落とせば20万点のボーナスが入るぞ。探してみようぜ。

スコアは200,000PTS!

空戦のエリアには必ず１匹（？）出現するらしい。ロックオンすることができないのでミサイルでは破壊できない。見つけたらバルカン砲を撃ち続けて破壊しよう。

地上には漆黒のレーダーを発見!

空中戦時と同様、地上戦のエリアにもシークレットターゲットがある。地上のあるポイントに、真っ黒いレーダーのような物体があるはずだ。これを同じようにバルカンで破壊すれば20万点が入るぞ。

AREA1

AREA3-2

地上にひっそり立っている謎のメカ。動かないので倒すのはラク。

幻の戦闘機"ドラケン"の情報を入手!

先月号で告知した「スカイターゲット」ミニキャンペーンだが、キミはこの"ドラケン"を見つけることができただろうか? あれだけたくさんの敵機の中に１機だけを見つけるなどということはとても不可能だと思っている人たちのために、出現場所のヒントを教えよう。この機体が登場するのは４つあるエリアのうちのどこかだ。それぞれをくまなく探してみれば必ず見つかるはず。もし見つけることができたら編集部「スカイターゲット」係に送ってきてくれ。(詳細は下を)

知る人ぞ知るドラケンはスペインの戦闘機。出現は一瞬なのでよく目を凝らして探そう。

4つあるエリア6のどこかに出現!!

次は最終エリアまでを余すことなく見せてしまう!!

 ※ミニキャンペーンの応募方法……ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、よく行くアミューズメントスポット、解答（エリアのどの辺りに出たかを詳しく記入）を書いて〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル２Ｆソフトバンク（株）ＡＧＭ編集部「スカイターゲット」係まで送って下さい。正解者には抽選で「スカイターゲット」のテレカ、ポスター、チラシなどが当たります。

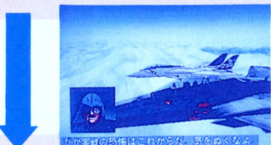
全エリアを公開！ 君はどの道を選ぶか!?

先月はエリア５までを紹介したが、今月はそれ以降、最終ステージまでを完全公開だ。興味のあるルートをチェックして、あらためてプレイしてみてほしい。

AREA1 海上

地上近くを飛ぶが、空中戦がメインの短いエリアだ。

ここでミスしているようでは先が思いやられるぞ。

BOSS 戦闘武装爆撃機 ハルベルト

AREA2 雲海①

そろそろ敵の攻撃も多くなってくる。油断は禁物だ。

敵機が集中攻撃してくるポイントを頭に入れておこう。

BOSS 全翼式重爆撃機 タルワール

エリア２をクリアすると、ステージセレクトシーンが。レバー左右でどちらに進むかを選択しよう。行き先はルートを見てくれ。

AREA3-1 ジャングル

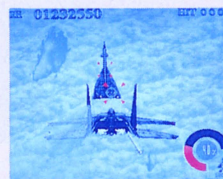
緑が美しい地上戦。地上と空中両方からの攻撃が怖い。

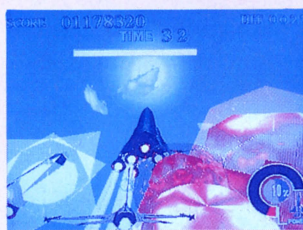
特に地上のレーザー砲台からの攻撃に気をつけたい。

BOSS 装甲戦術飛行船 フランベルジュ

出現時のレーザーは上下にかわす。気球ではなくゴンドラを攻撃せよ。

AREA4 急降下

高空から地上へと降下していく。雲間空の攻撃に注意。

中ボス級の敵が数多く現れるが、攻撃はそれほど厳しくはない。

BOSS 長距離戦術弾道ミサイル セプター

多段式ロケットミサイル。弾頭の開閉する武装に弾を撃ち込む。時間に気を配ろう。

AREA3-2 都市①

地上戦だが相手は航空機のみ。ビルの合間での空中戦だ。

背景を気にしての戦いは禁物。思い切った操作で突っ切るのだ!!

BOSS 装甲戦闘ヘリコプター ヴァシュラ

空中爆雷とバルカン砲で攻撃してくる戦闘ヘリ。爆雷排出口を狙え。

AREA5-1 峡谷①

狭い谷を突っ切るバトル。大量のレーザー網を抜けろ。

壁に強くぶつかると５％のダメージ。かすめる程度なら大丈夫。

BOSS 重武装地上戦艦 ハースニール

砲台を破壊すると、燃え上がるファランクスミサイルを撃ってくる戦艦。

AREA5-2 山岳

極寒の山岳地帯での格闘戦。都市エリア同様、空中戦だ。

敵の攻撃が切れ目なく襲ってくる。ノーミスで進むのは難しい。

BOSS 武装戦略爆撃機 グングニル

距離が離れると撃ってくる多弾頭ミサイルが怖い。エンジンを撃ちまくれ。

AREA6-1 都市②

エリア３－２同様、都市戦だが、敵の攻撃は倍以上である。

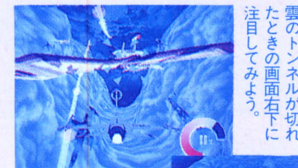
まずはＦ－４の編隊がプレイヤー機を出迎える。

AREA

全エリア中最も美しい、夕焼けに映える砂漠のステージ。地を走る対空戦車と大量の戦闘ヘリコプターが迫ってくる。

ゾロゾロと走ってくる対空戦車。早めに破壊しよう。

AREA6-3 雲海②

エリア２とはうって変わった真っ暗な雲の上。雷の中を中ボスクラスの敵が多数現れる。

雲のトンネルが切れたときの画面右下に注目してみよう。

AREA

エリア５－１と雰囲気はほぼ同じ。岸壁の幅が狭く注意しないと尋常じゃないダメージを被る。縦移動に強いＦ－15が有利。

狭い狭い！ 縦移動が遅いラファールで進むのは若干不利。他のルートを選ぼう。

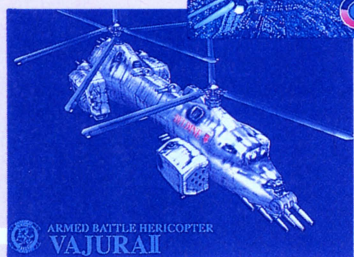
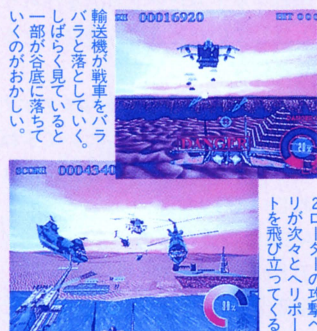
さらなる激しい低空バトルが展開

BOSS 装甲戦闘ヘリコプター ヴァシュラⅡ

攻撃ヘリは破壊しないといつまでも目の前を飛び回る非常にうっとうしい敵だ。航空機とのコンビネーションが怖いので早めに撃墜せよ。

エリア3－2よりもビルの数は少ない。その分敵の攻撃網は厚くなっている。回転しながらの回避運動で抜けていこう。

エリア3－2のヴァシュラのバルカンがミサイルになっているタイプ。同じく爆雷排出口が弱点。

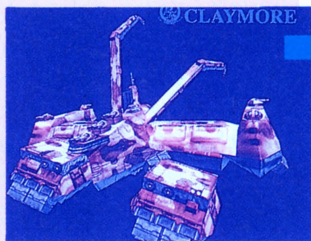
6-2 砂漠 ピラミッドの合間を抜って飛べ!!

BOSS ホバークラフト戦艦 クレイモア

輸送機が戦車をバラバラと落としていく。しばらく見ていると一部が谷底に落ちていくのがおかしい。

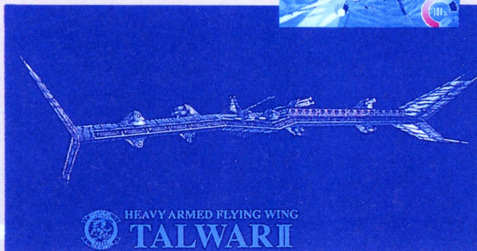
2ローターの攻撃ヘリが次々とヘリポートを飛び立ってくる。

クモのような戦艦。バルカン、ミサイルとともに巨大なアームで攻撃してくる。ホバーを攻撃すれば倒せる。

雷鳴轟く積乱雲の中を飛ぶ

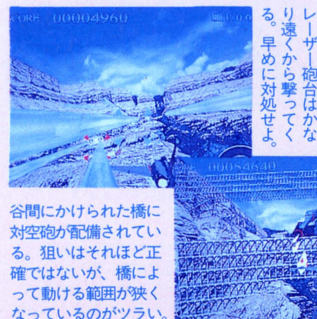
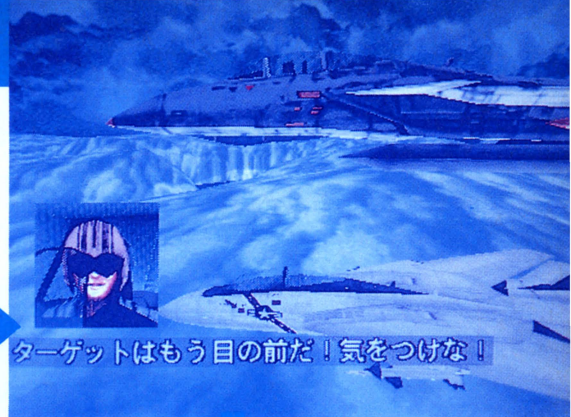
BOSS 全翼式重爆撃機 タルワールⅡ

エリア2で現れたB－2爆撃機が大量に出現する。大量得点のチャンスだ。

雲が切れると再びすさまじい攻撃が開始される。撃たれる前に撃て!!

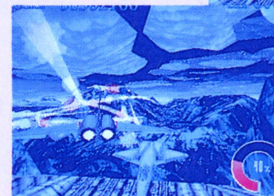
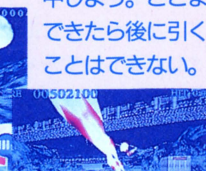
エリア2のタルワールよりも若干スタイルが変わり耐久力が上がったタイプの機体。翼の上に配備された開閉するミサイルランチャーが弱点。閉じているときは攻撃してもムダだ。

6-4 峡谷② 縦横に配備された対空兵器の恐怖！

BOSS 重武装地上戦艦 ハースニールⅡ

レーザー砲台はかなり遠くから撃ってくる。早めに対処せよ。

ハースニールのミサイルポッドをヘリポートに改造したもの。ファランクス攻撃の他、ポートから飛び立つ航空機が脅威。

谷間にかけられた橋に対空砲が配備されている。狙いはそれほど正確ではないが、橋によって動ける範囲が狭くなっているのがツライ。

LAST AREA 敵本拠地

敵の最終防衛ラインに挑む！

ついに敵本拠地に潜入。思ったほど敵の数は少ないが、こちらを正確に狙ってくる。地上の敵は無視して、空中の敵に対して集中しよう。ここまできたら後に引くことはできない。

映画『スターウォーズ』のラストシーンを思わせる溝状の敵の防衛ライン。敵機が見えた瞬間にミサイルが飛んでくる。

BOSS 戦闘空母ヘリコプター ブリガンダイン

4つのローターを持つ飛行空母。バルカン砲とカタパルトから飛び立つ航空機がこちらを攻撃してくる。ローターに対してダメージを与え続ければ倒せる。そしてカタパルトから…。

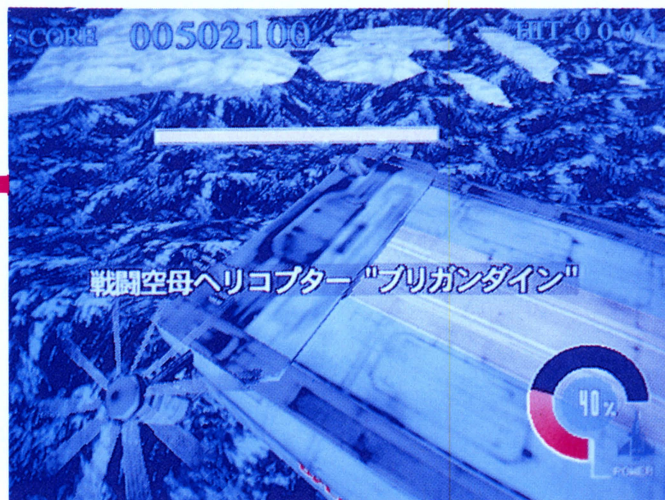
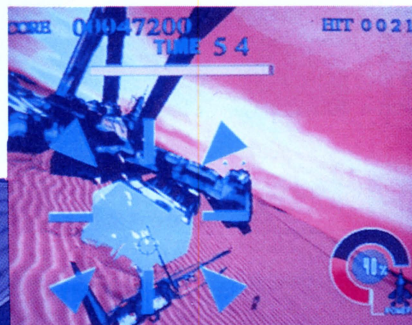
そして最終決戦に！

AM1研「スカイターゲット」企画担当

特別インタビュー

戦闘空母ヘリコプター"ブリガンダイン"

"ドラケン"は個人的な想いで入れました

AGM◎まず、この作品の開発を終えての感想を伺いたいのですが。
服部◎ありきたりですが、あまりに忙しかったのでとりあえずほっとしています。次の作品に向けてのんびりと構想を練っています。
AGM◎開発ではどの辺りが一番大変でしたか。
服部◎部分でいうのは難しいですが、開発の最中にロケテストがあって、そのテストに間に合わせるために作業した部分を後で直したりという作業が大変でしたね。
AGM◎MODEL 2というボードを使って苦労した部分はありますか。
服部◎僕自身が以前に「タントア〜ル」や「イチダントア〜ル」をやっていまして、基本的にメガドライブと同じボード上でしたので、いかに少ない容量の中で面白く見せるかということが開発の中心だったんですよ。今回は最新の基板をいただいて、容量的な余力があり過ぎて逆に苦しんでしまったんです。新しいボードに対する勉強がまだ足りなかったみたいですね。
AGM◎機体の性能差やステージ分岐など、最終的に完成バージョンで付け加えられた要素がありましたが、その理由を伺えますか。
服部◎機体性能は当初から付けようと思ってたんです。外見だけが違うというのはイヤでしたので、攻撃性能も変えたいとは思っていたんですよ。ところがJAMMAショーやロケテストで忙しくて後回しにしてしまったんです。リリースが近付いて、バランス取りが難しくなってしまうだろうということで運動性能差だけを入れました。
　ステージ分岐は、最初の予定は直線だったのですが、それではあまりにも芸がなかったし、すべてを見せるには長すぎてしまうということで、今の形になりました。
AGM◎このステージが見どころ、というステージはありますか。
服部◎特にデザイナーの思い入れが強かったのが都市のステージですね。あの面はこのプロジェクトが始まったときに実験的に作ったことがあって、その時は時間がなかったこともあって、あまりいいデキではなかったんですよ。それ以降しっかりしたステージとして気合いを入れて作ることに決めましたので、そのぶん綺麗になったと思います。
AGM◎隠れキャラについてお伺いできますでしょうか。
服部◎あれは本当にギリギリでしたね。リリース1週間前に、どうしてもそういった遊びの要素が欲しいということで2キャラを入れました。急降下ステージ以外には必ず入ってますので、各自で探していただきたいですね。
AGM◎もうひとつの隠れキャラ〝ドラケン〞がいますが。
服部◎『エリア88』というマンガに出てきたんですが、子供の頃から好きだったんですよ。当初は自機にしようという話もあったんですが、1機だけそういう隠れキャラみたいなものを作ろうと話していたときに、登場させることになったんです。
AGM◎続編の予定はありますか？
服部◎お客様の要望しだいですね。そういう声が上がるのは非常にうれしいですが。
AGM◎最後に読者へプレイングアドバイスをお願いします。
服部◎普通にやっていただく方には普通に楽しんでもらって、ボスキャラの大きさなどで驚いてもらえばうれしいです。もしハイスコアを狙うのなら、なるべく撃墜率100%にすることと、隠れキャラの場所を探し出して覚えることですね。そうすれば700万点以上いくと思いますので、そこを目指してがんばってください。
AGM◎ありがとうございました。

創刊号でも登場していただいた服部氏。現在は次回作の構想中ということだが、はたしてどんな作品なのだろうか？

「実際にB-52のような飛行機を大きくしても違和感があるだけで面白くないですし、ゲームとして成立させるために武装やら何やらを付けなければならないのでオリジナルにしてしまいました」

「個人的にはエリア6のクレイモアが一番気に入っているボスです。あれは最初手が動かせないかもしれないということだったんですが、最終的に可能になったんで思い入れも強いんです」と服部氏。砂漠ステージは美しいので一度は見てほしい。

バーチャコップ2

好評稼働中の「バーチャコップ2」だけど、もうプレイしたかな!? 迫力のカーチェイスやルート分岐、地下鉄の中での銃撃戦など、前作よりもアクティブな展開になっているのが特徴だ。また、クリアした人なら知っていると思うが、全3ステージをクリアすると、エキストラステージが遊べるようになるのだ。これは、何度コンティニューしてもいいし、ステージの順番にも左右されないので、がんばってこのステージを体験してほしい。慣れれば、ワンコインクリアが可能だぞ。

●セガ●稼働中●3Dガンシューティング ●MODEL2基板

ファイル3攻略の前にちょっとだけおさらいしましょう

前々回から1ファイルごとにやってきた攻略も今回で最後になった。最後を飾るのはファイル3。また、おさらいとしてファイル1、2を軽くチェックしていくぞ。これを読んで、敵が出てくるタイミングなどが分かるようになってくれるとうれしい。クリアが難しく、どうしても先に進めない人は、その原因として弾を連射しすぎる傾向があると思われる。敵は基本的に1発で倒れるので、1人に対して2発ずつ撃っていくといいぞ。あとは、素早く狙う練習だ!

FILE.1

宝石店内で戦った後、カーチェイスになり、今度はビル前で戦う。次のカーチェイスは分岐で、ラストは工事現場という展開になる。初級ステージなので敵の攻撃もまだ激しくないぞ。

チェイスA

ハイウェイに上っていく。こちらのほうが比較的簡単かも。

宝石店前

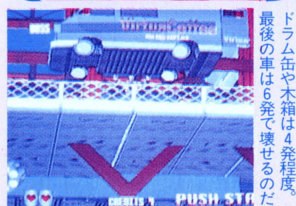
宝石店内に入ると最初の敵ラッシュ。照準が出た敵を狙え。

チェイスB

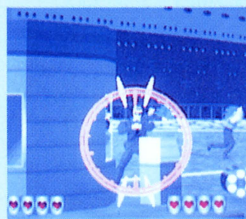
こっちのルートは、バイクの敵やドラム缶などが難しい!

ビル前

このビル前のゴミ缶と、ビルの右下の窓にアイテムがある。

ボス ボビー・ルイス

ドラム缶や木箱は4発程度。最後の車は6発で壊せるのだ。

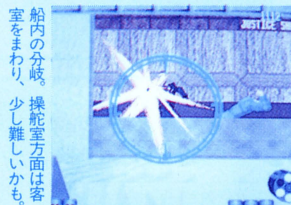
FILE.2

埠頭から出港ロビーへと向かって、最後に豪華客船内で戦うステージ。船内には、デッキ行きか操舵室行きかの分岐があるが、デッキ方面のほうが簡単になっているようだ。敵が上半身しか姿を現さなかったりするので、正確な狙いが必要になってくる。乱射も禁物。アイテムを見つけて、上手に使っていこう。

出港ロビー前

ものすごく遠くに敵がいたりする。ヘリからも出てくるぞ。

出港ロビー内

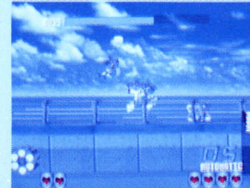
テンポよく撃っていると、民間人が突然出るので注意。

ルートA

船内の分岐。操舵室方面は客室をまわり、少し難しいかも。

ルートB

バーや調理室をへて、デッキに。慣れるまではこっちへ。

ボス エアロダイバー

分岐によって行き着く場所は異なるが、ボスはどちらも同じになる。ボスは複数いるが、ライフは共通だ。残り3人になったら、3人目と2人目を素早く倒す。でないとミサイル攻撃が激しいぞ。

3人目から落ち着いて撃つ。2人残すと、かなりやっかい。早く1人だけにしてしまえ。

ファイル3は、地下鉄テロを阻止するのが任務となるステージだ。地下鉄駅から潜入して地下鉄に乗り込むのだが、障害物が多かったり、遠くに狙いを定めないといけなかったりするシーンが連続する。敵も、現れて撃ってくるまでが素早く、隠れて撃ってくる敵もいるので、こちらもそれなりの腕を要求されるぞ。地下鉄の後は、敵の秘密基地へと潜入していくが、ここでは同時に大量の敵が登場する。エキスパートだけに難易度はかなり高い。これだけ敵が多いと、ノーマル銃では対応するのが難しくなるので、途中に隠されているアイテムを入手したら、なるべく温存することが大切だ。

地下鉄駅 1

最初の駅に入る階段で、次々と敵が出る。ほとんど転がって登場し、すぐに撃つので、こちらの狙いを左右にゆさぶられる。次の改札付近では、上半身だけ姿を現す敵が多いが、改札機の少し上くらいから当たり判定があるのでまだ簡単なほうだ。

このエスカレーターに隠れて出る敵に注意しよう。射撃範囲が極めて小さいぞ。

改札付近は、それほど難しくない。改札の上にある黒いバーは無視しても大丈夫だ。

地下鉄駅 2

駅に到着し、ここから違う地下鉄に乗り換える。ホームから階段、次の電車のホームへと進んでいくが、階段のシーン以外はそれほど難しいところはない。

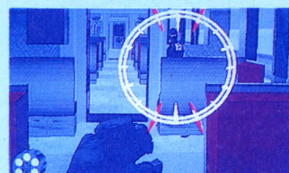
出てくる間隔が短く、リロードする時が難しい。狙いも早いので出たら速攻で倒せ。

ここにアイテムが

ホームで、画面右から登場する敵を撃つとマシンガンが出てくる。この後のことを考えれば取るのが正解。ダメージを受けずに、なるべく温存していこう。

このマシンガンを大切にしよう。1発くらうとなくなるぞ。

地下鉄 1

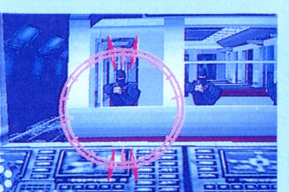
地下鉄の車内は狭いので狙う場所が限定され、比較的簡単。だが、座席が障害物になっているので、上半身だけの敵なども多い。狭い通路に数人重なって登場することもあり、正確に狙わないと難しいシーンもある。民間人も多めなので、十分に注意すること。途中地上へ出るが、窓からの敵だけ気を付けよう。

敵は、中央通路の他に座席越しから撃ってくる。上半身だけなので狙う場所が狭い。

地上に出ると、ヘリコプターからも撃ってくる。遠いので、狙いが小さいぞ。

この窓の敵は、2～3人重なっている。見えなくても続けて撃っていこう。

最後に民間人を人質に取るこの敵は、ズームするまで待って、ギリギリで撃つべし。

後方からも1車両

目の前に突然現れるが、撃つまでが異常に素早い。「ヘイ！」と言って同時に出た時は、サイトに合った敵だけを撃つようにしていこう。ムダ撃ちしているヒマはない。

追ってくる敵は、遠いくせに撃つのが素早い。それも複数で同時に出るので惑わされないようにしよう。この後、停止してからも線路上に敵が出てくるぞ。

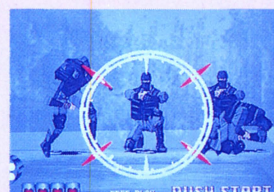
地下鉄 2

次の地下鉄では、後方からもう1車両別の地下鉄が追ってくる。その操縦室から、上半身だけ出した敵が多数出るが、サイトが出ている敵だけ撃っていれば問題はない。後は、前の地下鉄内とほぼ同じ感じのシーンが多く、特に難しい場所はないはず。

伏せて撃つこの敵がやっかい。素早い、狭い、見にくいと3拍子揃っている。

黒いので、重なっていても見分けにくい。1人撃って安心しないように。

いよいよ敵地下秘密基地へ

地下鉄が停止すると、いよいよ敵の地下基地へと向かうことになる。だが、地下鉄が停止してからも敵は次々と出てくるので、気を緩めてはいけない。基地へ向かう途中も敵が大量に出るので、正確なショットを心掛けよう。

最終決戦になるので、敵の攻撃もハンパじゃない。連続で出るが、慌てるな！

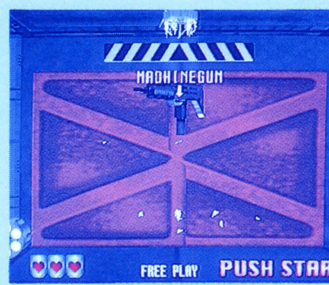
地下秘密基地

地下鉄の線路脇から、敵基地へのルートを通っていく。ここでは、動きの激しい敵が連続して登場するが、出る場所は決まっているので乱射しなければ十分対応できるはずだ。また、もう民間人も出てこないので、その点は心配いらない。基地内へ入ると視界が広がり、それだけ狙う範囲が広くなるのだが、しっかり狙うことができれば大丈夫だろう。ただし、地下にあるコントロール室（!?）は敵が次々と出て忙しい。このシーンのリロードは、素早くやらないといけない。最後の扉前にはアイテムがあるので、それを取り逃さないようにしよう。シーン自体の時間は短いが、一番難しい場所なので落ち着いて撃っていこう。

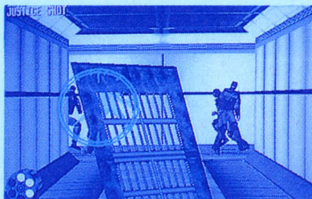
連続で出てくるが、むやみに撃たないように。1人2発以内でしとめよう。

このコントロール室で敵が連続して出る。素早いリロードで対応しないといけないのだ。

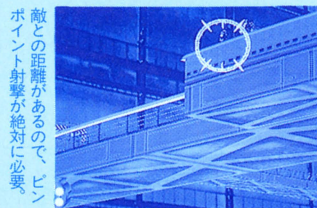
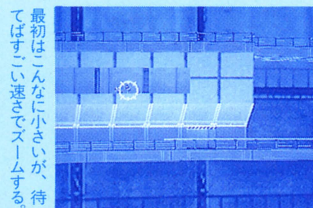
アイテムを取り逃すな！

コントロール室の戦いが終わった後、格納庫へ入る扉の前のランプにマシンガンが隠されているぞ。これを取って、次の格納庫戦にそなえよう。だが、このシーンで静止している時間が短いので素早く取るように。

このマシンガンを取り逃すな。次の格納庫シーンはかなり難しくなっているぞ。

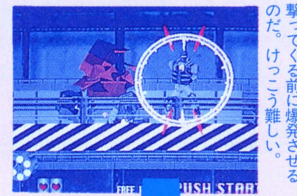
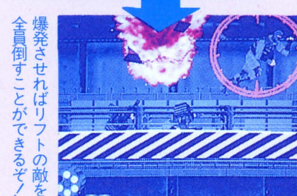
ここに注意しよう！

基地へ行く前の通路で、天井のダクトから飛び降りてくる敵がいる。コイツが落とすダクト蓋が、次に出てくる敵に重なるので注意。だが、この蓋の上から撃ってもちゃんと当たるぞ。

扉で見えなくても、撃てばちゃんと当たる。重なる前に場所をよく見て狙い撃ちしていこう。

地下秘密基地格納庫

格納庫では、敵との距離が遠く、ピンポイント射撃が必要になる。ズームするまで待っていると相手が撃ってきてしまうので、なるべく早く撃っていくことが大切だ。不意撃ちなどはほとんどないので、サイトに合わせて撃っていくだけでいいぞ。

敵との距離があるので、ピンポイント射撃が絶対に必要。

最初はこんなに小さいが、待てばすごい速さでズームする。

ここでもドラム缶

格納庫の移動リフトに乗っている敵は、ドラム缶を暴発させ一掃するのが正解。ドラム缶を狙うのもかなり難しいが、遠い敵を3発狙って撃つよりは簡単だろう。だが、敵が撃ってくるまでに爆発させるのは時間的に厳しい。自信がないなら、おとなしくズームした敵を撃つほうがいいかもしれない。2人プレイの時なら、どちらかがドラム缶を狙えばいいだろう。

撃ってくる前に爆発させるのだ。けっこう難しい。

爆発させればリフトの敵を全員倒すことができるぞ！

飛行船離脱後

格納庫の敵を倒し終えると、眼下にあった飛行船が知らない間に飛び立ってしまう。その後しばらく敵と戦った後、向こう側の扉が破壊され、いよいよファイル3のボスガース・ブラッドレーの登場となる。

ボスの攻撃方法と倒し方は、次のページで公開しているのでじっくり読んでくれ。

飛び立った後も、少しだが敵が登場する。だが、難しくはないので軽く撃っていけるはずだ。全身姿を現しね。

ボスがハデに登場！

扉を破壊して、巨大な装甲車両が出てくるのだ。これがファイル3のボス。

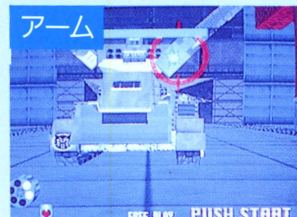
いよいよクライマックス!! 黒幕も登場するぞ!!

ファイル3ボス　ガース・ブラッドレー

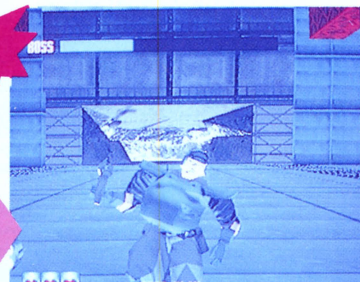
ファイル3のボスは、2本のアームを持つ装甲車両だ。この車に乗っているのが、ガース・ブラッドレーという男。コイツが今回の事件全てを指示していたヤツなのだ。しかし、装甲車自体の攻撃は今までのボスの中では単純なほうなので、それほど苦戦はしない。でもライフを半分まで減らした後のミサイルだけには注意が必要だ。

扉を装甲車で破壊し、威勢のいいセリフを吐く白ヒゲオヤジ。でも、それほど強くはない。冷静に対応していこう。

ミサイルとアームに注意!!

最初は2発だが、ライフがなくなってくると4発になる。軽く相殺して本体を狙え。

接近してきたら、アーム攻撃の前兆。サイトの部分に3発ずつ撃つだけで阻止できる。

まだまだしつこい!!

装甲車を破壊しても、ガースはしぶとくスパナで殴りかかってくる。ガース自身耐久度がほとんどないので、連射でOK。

どんどん撃って倒してしまおう。けっこう素早く殴ってくるので、つまらないダメージをもらうな。

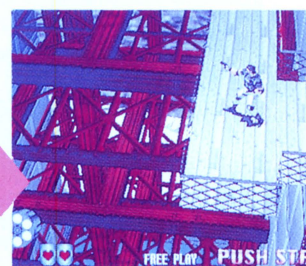
3ファイル全てをクリアすればEXTRAステージが!!

全3ファイルをクリア（コンティニュー回数、ファイルのクリア順などは関係なし）すると、ファイル1の工事現場で黒幕ジョー・ファングとの対戦ステージに突入する。ジョーは、前作の黒幕でもあったのだが、しぶとく生き残って再びコップ達の前に立ちはだかることになる。ファイル2のボスと同じマシンで空を飛び回り、激しい攻撃をしてくるぞ。

サターン版「バーチャコップ」

前作の黒幕である国際テロリストジョー・ファング。前作でヘリとともに大爆発したのだが……。

全ファイルをクリアすると、突然このシーンに。この後、背景にファイル3の飛行船が見える。

GO TO EXTRA STAGE!!

ジョー・ファング

前作で倒したはずのヤツが再来！

ファイル2のボス、エアロダイバーと同じ飛行ユニットを背負って空を飛んでいる。右手に銃、左手にソード（!?）を持っているぞ。ものすごくカッコイイが、やっぱり強い!!

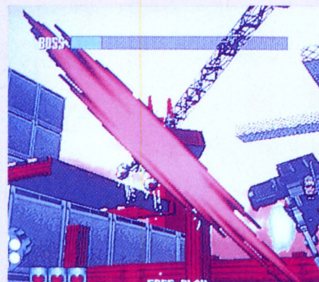
ジョー・ファングはこう倒すべし！

ジョーの攻撃は、ミサイルとチャージしてから出すエネルギーボールがメインだ。これらの攻撃はどちらも1発で相殺できる。ミサイルとエネルギーボールを相殺してから、ジョーを狙い撃ちしていけば勝つことができるぞ！

ミサイル

最初は2発なのだが、ライフが少なくなると4発になる。

エネルギーボール

ため撃ちエネルギー弾。ため中に撃ってもいい。スピードは速い。

ライフが残り少なくなると、ソード攻撃もしてくる。ミサイルなどと同時に迫ってくるので、素早く撃って阻止しよう。

特別企画 初心者のための

基板購入ガイド

第4回

君たちは基板について、どれだけ知っているだろうか？　今回は、その基板の構造について簡単にまとめてみた。基板がどんな構造で動いているかを理解して、基板の取り扱い方をしっかりと覚えておこう。そして、前号で募集した質問コーナーもさっそく開始。この充実したラインナップで君の基板遊技をお手伝いするぞ。

基板の構造を知っておこう

基板の構造ということで、下に表にしてみたのだが、これは第１回でもやったコンパネの仕組みと同じようなものになってしまった。それもそのはず、基板というものは(スーファミなどの)コンシューマ機でいうところの本体とゲームソフトのセットを兼ねているのだ。つまり、ゲームの基板には、ゲームの内容やシステムなどがしっかり入っていて、電源などを入れてやれば、映像や音声などが出てくれるわけ。あとはコントロール部分でゲーム内のキャラクターを操作するなどして、ゲームを楽しむという仕組みになっているのだ。

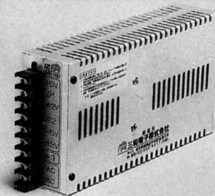
逆にコンパネの役目というものは、電源の供給、コントロール(操作系)部分、映像のＲＧＢ信号をビデオ端子やＳ端子にコンバート(変換)する、音声信号を弱くする、という補助的な役割が多いことが、分かっていただけるだろう。

つまり、コンパネはあくまでも補助、実際は基板のほうが、重要な役目を持っているということを理解してほしい。

基板を購入すると、基板そのものの他に、ゲームセンターで使われているインストラクションカード(ゲーセンのゲーム機に貼ってあるゲーム説明)や基板の仕様書などがセットで入っている。

入力 ＞＞＞ 出力

電源

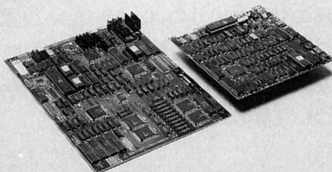
これが電源ボックス。家庭用電源のＡＣ(交流)100ＶをＤＣ(直流)±５Ｖと±12Ｖに変換。これを基板につなげば、電源が入る。

操作系

コントロール部分。正確には、電源からきているＧＮＤ信号をボタンやレバーの各信号とショート(接触)させる。

±５Ｖ

±12Ｖ
GND

基板

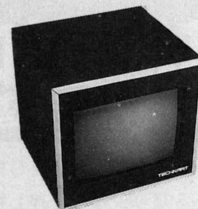
これが中心になる基板。電源などの各種必要な信号をちゃんと入力すれば、映像などの信号を出力してくれる。とにかくコレがないと話が始まらない。

上が基板を構成する要素。大きく分けて、電源のように、基板が必要とするものを供給する入力部分。反対に、映像など、基板から信号を出す出力部分という２つに分けられる。まずは、基板に電源を入れることが第一。続いてモニターなどにゲームの画面を映し、スピーカーで音を出す。あとはコントローラーでゲームを楽しむだけだ。

RGB

SYNC

SPEAKER
＋－

映像出力

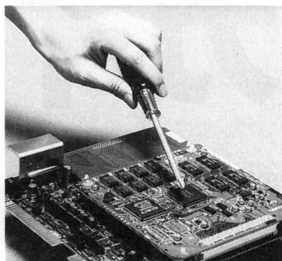
基板から出力される信号は基本的にＲＧＢと呼ばれる光の３原色(赤緑青)とその複合同期信号(ＳＹＮＣ)だ。

音声出力

基板から直接出ている音声信号はアンプなどに通さなくても、そのままスピーカーの＋と－に接続すれば音が出るぞ。

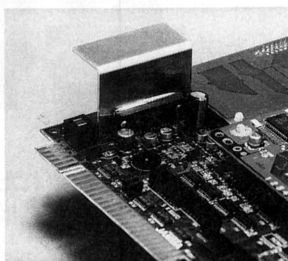
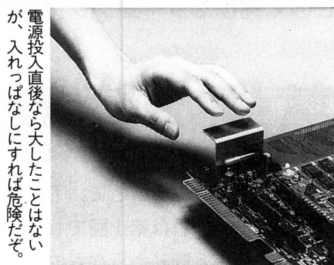
協力：株式会社 キョーワ インターナショナル

これだけは知っておきたい基板の取り扱い方!!

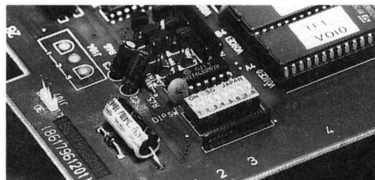
精密なモノなのだ!!

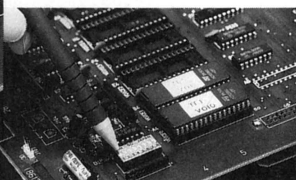
当然といえば当然だが、基板というものは精密機器である。具体的な構造としては、プリント基板（緑の板）の上に、ＲＯＭ（ゲームのプログラムやデータが入っている）や各種抵抗、コンデンサなどが配線されている。そして、たいていはむき出しになっているので、取り扱いには注意が必要だ。また、このプリント基板を取り扱う時は、各所に電流が流れているため、触ることも危ない。正確にいえば、電気を通す物すべて、基板に触れると危ない。ましてや水などは、精密な部品を壊しかねないので一番注意が必要だ。だから基板で遊ぶ場合には、近くに何も置かないほうがいい。ましてやジュースなどは御法度だ。安全対策としては、この後で触れるエアキャップなどがあるので覚えておこう。ちなみに最近では、カプコンのＣＰシステムIIのように、基板にあらかじめカバーを付けているものがある。これなら管理も非常に楽だぞ。

こ、これは危ない。絶縁体（電気を通さない物）以外は絶対近づけるな。

必ず付いているこの物体は？

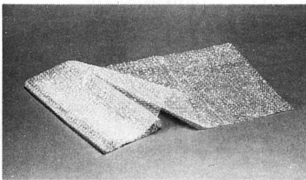
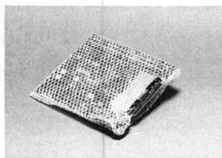
基板を見てみると、ほとんどに付いているのが、このアルミのような塊。これは「放熱板」と呼ばれるもので、基板が持つ熱を放出するという役割を持っている。そのため、この部分はかなり熱くなっている。電源をずーっと入れておけば、火傷するくらい楽勝なほど、熱くなるので絶対に触らないようにしよう。自宅で基板を遊ぶ場合には、あまり気にしないでいいと思うが、ゲームセンターのようにずーっと電源を入れっぱなしにする場合は、熱のことを考えて、この放熱板にファンなどで風を与えて、熱を逃がしてやるとよい。

これがその放熱板。ゲームの基板によって形や種類が違うことがある。

電源投入直後なら大したことはないが、入れっぱなしにすれば危険だぞ。

ゲームの設定はDIPスイッチで

少し古い基板にはＤＩＰスイッチという、ゲームの設定を変える物が付いている。仕様書などを見れば、自由に設定を変更できるので、シャーペンなど先の細い物でスイッチを入れたりしよう。しかし最近のゲームでは、設定などを内蔵できるものが主流。このタイプはテストスイッチを押して、設定を変えてセーブすればＯＫだ。

これがＤＩＰスイッチ。ゲームの難易度などを変えるには、これを操作する。

ＤＩＰスイッチは小さいので、先の細いものでスライドさせよう。

保管はエアキャップで

さて基板屋でも常套手段として使っているのが、このエアキャップ。これで基板を巻いてしまうと基板の保存が楽だぞ。

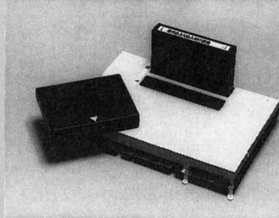
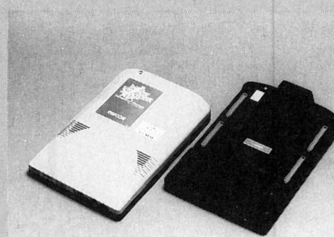
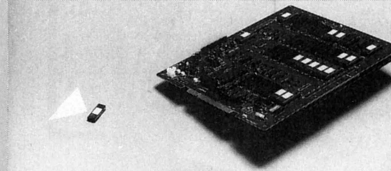
ただし、コンパネなどに接続することを考え、コネクター部分は出しておこう。また左のＤＩＰスイッチ部分も出しておけば、なお便利。これである程度の接触不良は防げるぞ。

これがエアキャップ。プチプチと潰すなんてことはせずに、ちゃんと使うように。

コネクター部分を出しておけば、接続も便利。これで整理しておこう。

基板豆知識③
―システム基板―

システム基板とはＲＯＭやサブボード、カートリッジなどを差し替えるだけで別のゲームが楽しめるという基板。いわゆるコンシューマ機でいうところのゲーム機にあたると考えてもらうと分かりやすいだろう。

これはシステム基板にあらかたのプログラムが内蔵されていて、ＲＯＭなどでその性能を使ったゲームを作っているもの。

逆にこれがあれば、サブボードなどを買うだけで別のゲームが楽しめるのでとてもお得だ。値段もシステム込みより安いしね。

しかしシステム基板には、差し替えるという作業がある。最近のサブボードやカートリッジなどはただ差し替えるだけなので楽なのだが、ＲＯＭだとそうはいかない。ＲＯＭの交換というのは、だいたい20個近いＲＯＭを１つ１つ、抜いては差すという作業を繰り返す。次号ではこのシステム基板について詳しく説明するぞ。

これはＭＶＳと呼ばれるネオジオの業務用基板。ネオジオ同様、カートリッジを替えるだけで別のゲームができるのでお手軽だ。

基板屋さんでも人気、カプコンのＣＰシステムII。これもカートリッジを差し替えるだけでいいのだ。

そしてこれがＲＯＭ差し替えが必要な基板。このタイプは各部分にＲＯＭをしっかりはめ込んでいくという困難な作業が必要。

第1回にして大好評!! 質問コーナー

前号で募集した、基板についての質問。意外にも多かったので、早速コーナーを始めるぞ。第1回ということもあるし、今回は「基板は初めて、触ったこともない」という人から。

Q ボクは最近ゲームというものを始めたので、分からないことが多いのですが、単刀直入にまず「基板」って何ですか？　その前にゲームセンターなどで動いているゲームの仕組みについても知りたいのですが、教えてください。

（東京都／佐伯文博）

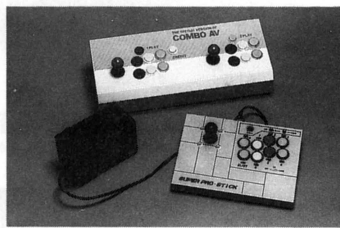
A まずゲームの基板とは？　基本的には、ゲームのプログラムやデータが入っている物と考えてもらうと分かるだろうか。一見すると緑の板に様々な部品がくっ付いていて、電源やモニター（画面）、コントローラーなどのしかるべき装置に接続すると、ゲームが遊べるようになる。

そしてゲームセンターでは筐体と呼ばれる機器を使っている。筐体にはモニターやスピーカー、コントローラー、コイン挿入部分などの必要な物が内蔵されている。あとは上で説明したゲームの基板をその筐体に差し込めば、そのゲームが稼働するというワケだ。

スペースの都合上、ちょっと簡潔な説明になってしまったが、こんな感じで分かるかな。

Q 基板で昔のゲームなどを遊んでみたいのですが、まず「コンパネ」というものが必要と聞きました。その「コンパネ」を購入したいと思うのですが、どこで買えばいいか分かりません。普通のお店では売っていないので、どこで買えばいいか教えてください。　（宮城県／橋本勝）

A 「コンパネ」を購入するには、直接お店に行って買うか、雑誌等を見て通信販売を申し込むかの２通り。しかしコンパネを売っている店というのは非常に少ないのが事実。関東や関西に住んでいるなら、直接買いに行くことをおすすめする。実際に物を見て、数種ある中から自分が欲しいものをチョイス。そしてその場で買って、自分の家に持って帰るのがいいだろう。

地方などに住んでいて、近くに基板を扱っているお店がない場合は通信販売。まずはお店に電話して、どんな商品があるのかをチェック（その時は最低限の礼儀を忘れないように）。在庫があるかを確認して、注文しよう。お金の入金方法の確認も忘れずに。

コンパネはいろいろな種類がある。実際に自分に必要な機能があるものを選ぼう。

Q 基板で遊びたいのですが、基板の値段表などを見ても、選び方や買い方などが、全然分かりません。たとえば基板の値段表などにある（Ｐ無し）や（サブ）など、分からないことが多いので詳しく教えてください。

（青森県／卍党下っ端）

A 基板を購入しようとして、最初につまずくのがココだ。基板のリストを見てみると、ゲームのタイトルがあって値段が書いてある。まず値段にあるＫというのは1,000円のこと。つまり５Ｋといったら5,000円、28Ｋなら28,000円ということ。そしてゲームタイトルについてあるカッコによる注意書きだが、（Ｐ無し）というのはトラックボール（丸い球をグリグリ動かす）など特殊な操作系について、それが無いということ。これはゲームが遊べない可能性が大きいので注意。（サブ）や（ＲＯＭ）などは、システム基板のサブボードやＲＯＭ（左ページ下参照）のこと。このことについては次号で詳しく紹介するので待ってくれ！

★ＳＮＫ★	
オズマウォーズ（カラー）（インベーダーから改造）	45Ｋ
Ｔ．Ａ．Ｎ．Ｋ（Ｐ無）	28Ｋ
メインイベント（Ｐ無）	１Ｋ
怒（海外版・Ｐ無）	８Ｋ
ゲバラ（Ｐ無）	15Ｋ
ジャンボウ（Ｐ無）	３Ｋ
航空騎兵物語	10Ｋ
ゴールドメダリスト	５Ｋ
スカイソルジャー	13Ｋ
脱獄	５Ｋ
原始島	８Ｋ
ストリートスマート	８Ｋ

★麻雀・花札★	
LD麻雀 ポケベル1919	40Ｋ
LD麻雀 エロスの館	40Ｋ
スーパーリアル麻雀ＰＶ	35Ｋ
スーパーマル禁版	30Ｋ
スーパーリアル麻雀ＰⅣ	23Ｋ
スーチーパイスペシャル	20Ｋ
麻雀コミック劇場	18Ｋ
麻雀レモンエンジェル	18Ｋ
バニラシンドローム	18Ｋ
トリプルウォーズ２	15Ｋ
ファイナルロマンス	12Ｋ
麻雀刺客	12Ｋ
麻雀女学園	12Ｋ

これは下で紹介している、ＦＵＧＡサンの基板のリスト。初心者には少し分かりづらいかも。

おたより募集中！

そんなワケで、初回から好調な出だしを見せた質問コーナー。当然、次号も引き続きやっていくので、初歩的なことでも何でも、送ってくれよ！

あて先
〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル２Ｆ　ソフトバンク（株）
アーケードゲームマガジン編集部
「基板購入ガイド」係

ここまで分かれば、あとは買うだけ――基板屋さん紹介④

FUGA（フーガ）

埼玉県北本市北本2-84-1　大史ビル２Ｆ　TEL0485-93-6491

ＪＲ高崎線北本駅から歩いて３分。今回紹介するＦＵＧＡは、開店したのが２年前という比較的新しいお店。店員の方もみなさん若くて、なんでも質問できそうな親しみやすい雰囲気がウリだ。

全国のゲームセンターから基板が集まってくるので、チェック待ちの基板がお店に溢れている。

お店は新しくてもレトロゲームの品揃えでは老舗に負けていない。ナムコの「ジービー」（75,000円）をはじめ、お値ごろで懐かしいゲームが数多く取り揃えられている。「立地条件の差を価格で跳ね返したい」というだけあって価格設定も魅力的。26インチの中古アップライト筐体（SNKのCANDYなど）が30,000円～、と聞けば、思わず食指が動く人も多いだろう。すべての商品が仕入れと出荷の時にチェックされているので信頼性も抜群だ。

１月10～31日のキャンペーン期間中は、基板を購入した人全員に、ＣＰシステムⅡをはじめとする豪華景品をプレゼント中。買う時には必ず、「アーケードゲームマガジンを読んでキャンペーンを知りました」と、お店の人に伝えてね。

基板リストを毎月発行。

「ギャラクシーファイト」が３０００円など、ＭＶＳのＲＯＭも格安だ。在庫は倉庫に保管されているのだとか……。

MAP

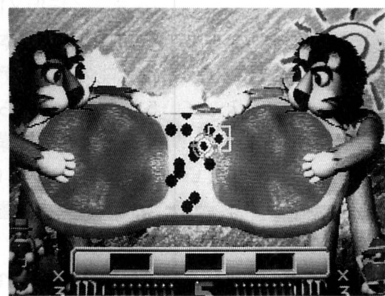
プレイングガイド

元祖パズル&アクションゲームシリーズ第3弾「サンドア～ル」の徹底解説&開発スタッフをお届けするぞ。

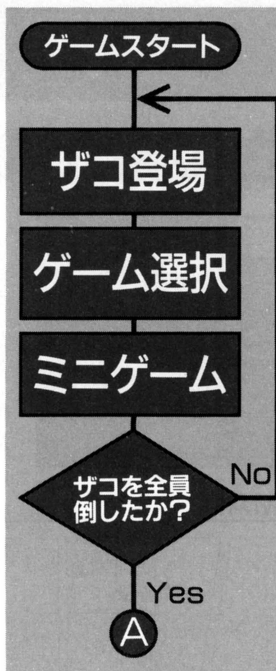
彼女とプレイする前に読んでおきたい"サンドア～ル完全マニュアル"

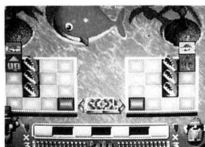
もう「サンドア～ル」はプレイしたかな？　カップルなどに大人気のこのゲーム。やっぱり彼女の前では上手な所を見せたいよね。でも一人でやるのもなぁ……。そういう君はまずこれを読んで全てのゲームを頭に入れて、ゲームの流れをつかむべし。そんなにマジメにやるゲームじゃないって？　そうなのだ。一所懸命にやるゲームじゃなく、みんなで楽しむゲームだからこそ、友達や彼女の前で少しでもできるとうれしいんだ。では早速このゲームの説明から。様々なパズルゲームが楽しめ、アクション要素も入ってサービス満点／　それがこの「サンドア～ル」なのだ。難易度は前作の「タントア～ル」より上、「イチダントア～ル」より下といったところ。それではゲームの流れとミニゲームを説明していこう。

難しいテクニックは一切いらない。誰でも手軽に楽しめるミニゲームが女の子にも人気なのだ。

今回はST-Vの使用でリアルな映像や動きが楽しめる。時代はポリゴン。パズルゲームもここまできた。

ゲームの流れをおさらいしよう

ゲームの流れは下の通り。基本的には時間内にノルマをクリアすれば次のゲームへ進む。ミスをしたり時間切れだとハート(ライフ)が減っていくぞ。

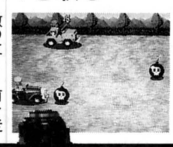
できるだけ多くプレイして自分の得意なミニゲームを見つけよう。

ザコキャラにも名前が付いている。かわいいキャラも多いので、注目してあげよう。

ミニゲームのノルマは多くて3ポイント。1ポイントのゲームは難易度が高いものが多いぞ。

ゲーム選択のコツ

不得意なゲームばかり出てきた場合はノルマが1ポイントのゲームを選択しよう。

ボスゲームは頭を使うより手を動かすものが多いぞ。一気に片付けよう。

ボーナスを取る

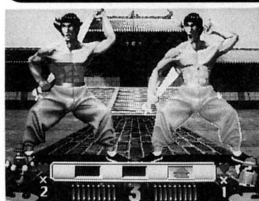
敵の車より前を走るのがコツ。10個以上で1ライフ。2人の時は同数で。

ミニゲームを分析 その全てここに紹介！

ボスとの対戦以外のミニゲームは全部で22個あるのだが、それらはタイプ別に分類できる。自分の得意なゲームが見つかった人は同じタイプのゲームを見てみよう。おそらく同タイプのゲームは割と楽にクリアできるハズだ。誰でもできるのが「体力勝負系」。やや難易度が高いのが「タイミング系」か。どれも数をこなせばできるようになるのでチャレンジしてみよう。

体力勝負系 ひたすらレバガチャだ！

自分のやりやすい方法で動かすのが1番。ただしノルマは3つ。こればかりをやるとかなりキツイ。2人プレイ時は交互にプレイすることを勧める。さもないと手に「タコ」を作ることになるかも!?

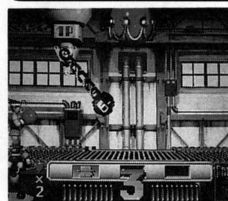
同系ゲーム

カンフーまさつ

回すより左右に動かす「カンフー」の方が少し楽だ。

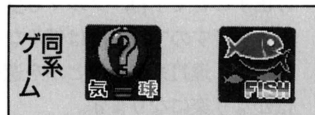
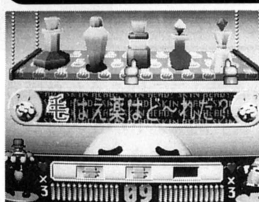
タイミング系 体で覚えるしかない!!

慣れるまでは難しいが覚えてしまえばこっちのもの。自分で目印を付けるなどしてタイミングを計ろう。

同系ゲーム

鉄球ニカルKO

パンチを当てるチャンスが意外と少ない。残り時間に注意。

暗記系 1つたりとも見逃すな!!

これは2Pプレイの方が楽だね。2人で分担するのが当然の戦法。「気球」に関しては覚えやすい動物を3つくらい覚えて後はカンで当てよう。

同系ゲーム

ハゲしいぜ

「ハゲしいぜ」は簡単な息抜き問題。水滴に注目しよう。

暗記系スピード編 目で追うのが大変だぞ！

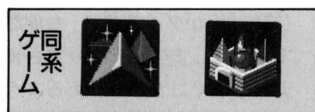
覚えると言うより目で追うゲーム。1度でも見逃したら後はカン。「HAT」は得意な人に頼るしかないね。逆回転に注意しよう。ハットの上の方を見るのが定石のようだ。カンなら6分の1。運しだいで当たるかも？

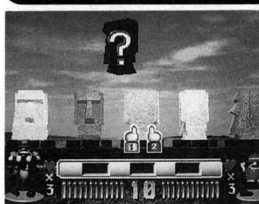
同系ゲーム

そいつはごHAT

「タントア～ル」の「HAT」ゲームより全然難しいぞ。

間違い探し系 まずはどこに注目するか？

どこに注目するかがポイント。例えば「お城」なら城門の左右の柱といった自分が分かりやすいポイントを見つけるのがいいね。

同系ゲーム

これモアイあれモアイ

意外に分かりにくい「モアイ」。消去法も一つの手だね。

狙い撃ち系 意外と狭い的に注意！

「ドラム缶」の場合は「下手な鉄砲～」作戦でいこう。ドラム缶は的が見た目より狭いので、ドラム缶の中心にできる限り弾を打ち込むべし。「マンション」の場合は確実に当てていく方がいいだろう。

同系ゲーム

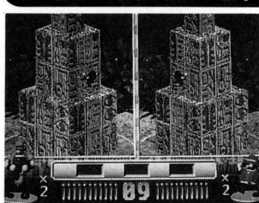
ドラ無冠の帝王

どことなく「バーチャコップ」2Pでやるとかなりラク。

コンビネーション系 ボタン連打の手を休めるな！

ボタン連打＋レバー操作なので難易度はこちらが上。「体力勝負系」以上に疲れるぞ。

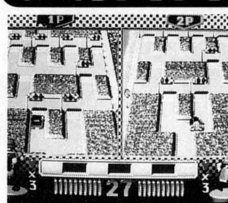
同系ゲーム

サルのタワーむれ

「タワー」はハシゴを探すのも必要なのでかなり大変だ。

その他 時には運に頼ることも……

ジャンル分けができなかったのがこの2つ。「まってGo～」は制限時間が短いうえ、信号の読みが必要だ。ボタン連打でクラクションを鳴らすと少しだけ信号の待ち時間が少なくなる。活用すべし。

同系ゲーム

まってGo Go Go！

信号はあまのじゃくに進む方が楽にクリアできるかも。

ボスゲームは息抜き？

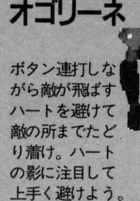
各ステージの最後に用意されているボスゲーム。ミニゲームをクリアしてきた人なら楽にクリアできるものばかりだ。頭を使うゲームはないので手の運動だ。しかし侮れないのは最後の「サー・ク王」こいつはかなり強いので苦戦必至だ。

STAGE1 ゴッツアーン

ボタン連打で相手を壁で押しつぶせ。ギリギリになると底力を見せるぞ。

STAGE2 ウマイゾウ

レバーを左右に動かして縄を切れ。切った後ボスを爆弾で吹っ飛ばすのがかわいいぞ。

STAGE3 オゴリーネ

ボタン連打しながら敵が飛ばすハートを避けて敵の所までたどり着け。ハートの影に注目して上手く避けよう。

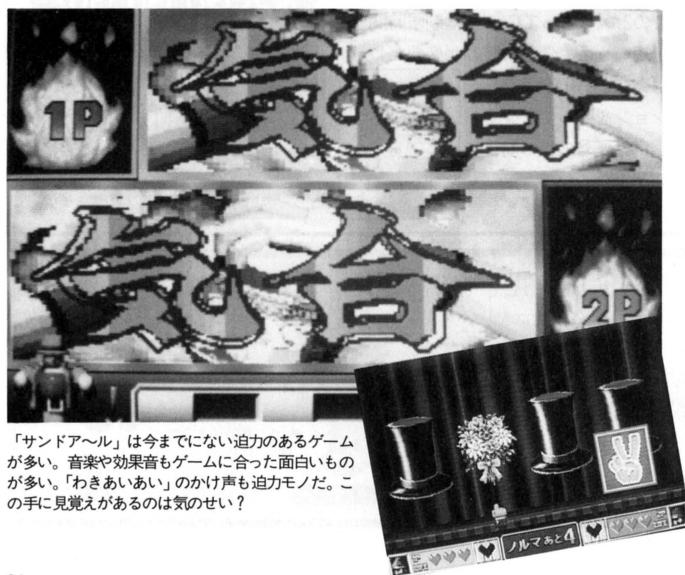
タントア～ル＋ イチダントア～ル VS サンドア～ル

今だから言える 開発秘話

〝ア～ル〟シリーズの開発に携わった２人にご登場いただき、対談＆「サンドア～ル」の対決を行ったぞ。

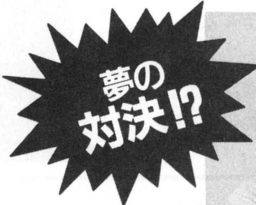
小田隆志。(株)セガ・エンタープライゼス第１AM研究開発部企画開発セクション。今回の「サンドア～ル」のゲームデザインを担当する。前２作にもかかわっているとか。

服部尚智。(株)セガ・エンタープライゼス第１AM研究開発部企画開発セクション。「タントア～ル」「イチダントア～ル」を担当。今回は「サンドア～ル」より「スカイターゲット」を選択!?

ＡＧＭ◎まずは〝ア～ル〟シリーズのきっかけから。
服部◎とりあえず、バラエティゲームという形で小さいゲームをいくつか集めて、というものを作ったんです。
ＡＧＭ◎市場での反応はいかがでしたか？
服部◎「タントア～ル」をロケテストで出した時は不安だったんですよ。でも誰にでもできる簡単なルールということもあって取っ付きもよくて、特にカップルや女性のグループに好評でした。結果的に続編も出て、こういったジャンルを作り出せたのはうれしいです。
ＡＧＭ◎「タントア～ル」と「イチダントア～ル」の開発期間は？
服部◎両方とも10カ月くらいです。
小田◎「サンドア～ル」も同じくらいですが、ハードスケジュールでした(笑)。
ＡＧＭ◎シリーズの続編をやることになった感想を。
小田◎やれることが多すぎて、それをどうやっていかしていくのか頭を使いましたね。特に今回はST-V基板になってポリゴンが使えるので、最初はそれ中心にゲームを考えました。
ＡＧＭ◎服部さんの方から何かアドバイスというものは？
服部◎直接「ここはこうしたほうがいいよ」的なアドバイスはしませんでした。僕自身「サンドア～ル」は小田君に任せてましたから。でもミニゲームの名前は気になりましたね。前作でもかなり苦労しましたから。
ＡＧＭ◎ミニゲームのアイデアはどの辺から？
服部◎僕の場合は寝ても覚めてもパズルゲームを考えてましたね。紙の上で考えたり、寝ながら考えたり、お酒飲みながら思い付いても次の日忘れたりとかして(笑)。
小田◎僕も紙の上にバーっと描いていくんですけど、大抵そういうのはボツです。ある時、ふっと思い付いたのが当たったりするんですよ。
ＡＧＭ◎ミニゲームの採用の決定権は誰が？
小田◎僕の場合は「タントア～ル」のマネージャーの佐藤さんから判断をあおいでいました。ふっと思い付いたような、これだ！ というのにはボツネタを２、３一緒に出して、これだ！ というのを引き立てさせて納得させたりしました(笑)。
ＡＧＭ◎プレイヤーに向けてアドバイスがあれば。
小田◎自分の得意なゲームを見つけ出すことですね。ノルマも多くて３つですので難易度は低くなってます。連打系ゲームとかを選べばかなり楽になります。
ＡＧＭ◎ゲームによってコツがいるものというのはありますか？
小田◎「そいつはごHAT」は両極端に分かれるゲームですね。できる人はどんな難易度でもできます。できない人はカンに頼るしかない(笑)。「海がダイスき～」も偶然にできたりしますが、やり方さえ覚えればすぐコツがつかめるようになります。あと、数を数えるゲームは、２、４、６、８とか２の単位で数えていくとすごく楽になったりします。
服部◎「飛ぶソーラの冒険」で、飛行機の後ろにもう１機隠れてるのは激怒したぞ(笑)。
ＡＧＭ◎今回はアクションものが多いようですが。
小田◎最初いくつゲーム作ろうかというところから始まって、「イチダントア～ル」と比べて今回はパズルものを減らしてアクションものを増やそうということにしたんです。でもアクションものも連打ものが多くなってしまって、結局時間との関係で、パズルゲームとアクションゲームの数のバランスを調節できなかったのが一番悔や

「サンドア～ル」は今までにない迫力のあるゲームが多い。音楽や効果音もゲームに合った面白いものが多い。「わきあいあい」のかけ声も迫力モノだ。この手に見覚えがあるのは気のせい？

『このシリーズのなんたるかを僕が教えてあげよう（笑）』

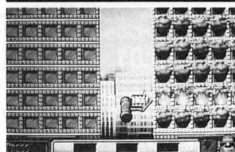
まれます。
ＡＧＭ◎「サンドア～ル」のサターンへの移植はどうでしょう？
小田◎どうなんでしょう？（中川）部長はどう言ってました？
服部◎（爆笑）
小田◎まあ、やるのは確実だと思いますよ。それがいつになるのかというのは分かりませんが。このゲームをそのまま２人用として出すのならすぐできると思いますけど、もしも４人用の仕様を入れるとなると、結構時間がかかるでしょうね。
ＡＧＭ◎第４弾は２人で担当されるというのはどうでしょうか。
小田◎多分この２人だと、やれって言われても、ネタの部分が全然出てこないでしょうね。
服部◎そういった意味では新鮮な発想を求めて（笑）。
小田◎新しい人に道をゆずっていきたいですね（笑）。
ＡＧＭ◎それでは、今度は人が持ってきたミニゲームを判断する側になると思いますが。
小田◎そうですね。１回やってみたいですね（笑）。
服部◎１、２、３作目を踏襲しつつ、新しい人が自分の味で新しいゲームにしていくのもいいと思いますよ。
ＡＧＭ◎読者に向けて一言お願いします。
小田◎１度と言わず２度、３度やって下さい。
服部◎上手いね（笑）。カップルとか、みんなでワイワイやるには非常にいいゲームですので、ぜひやっていただきたいですし、「サンドア～ル」が家庭用に移植されたら、友達と楽しく遊んで下さい。
ＡＧＭ◎最後に対決に向けて意気込みをお願いします。
小田◎まあ、手ほどきを。１割くらいの力しか出さないんで。
服部◎（笑）おもしれーじゃねーか。それで負けたら何かおごれよ。前作者の意地にかけて。このシリーズのなんたるかを僕が教えてあげよう（笑）。
――そして対決スタート！

夢の対決!?

楽しそうに開発時の話をしてくださったお２人。開発時のテクニックも色々教えていただきました。でもいいのかな、こういう話？

俺のテクニックを見てくれ!!

実は裏ワザが存在する

実は様々な裏ワザがあるのだ。例えば右のゲームではUFOを撃ち落とせるのだ。

テクニカルプレイに注目

「サンドア～ル」にはテクニックが色々存在する。開発者の方が見せてくれたのは「倍ハード」の「３段落とし」。いわゆる「だるま落とし」ゲームだが、タイミングがかなりシビア。それを間髪入れずにハンマーを３連発で気持ちよくクリアしてくれたのだ。

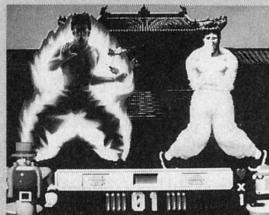
“EASY”“♥”は本当に便利？

ゲーム選択時に出てくる〝EASY〟や〝♥〟。ランダムで出るゲームが不得意なゲームだったら厳しいよね。取るのは得意なゲームがない時。ランダムさを逆手に取るのだ。

〝EASY〟でも不得意ゲームではあまり変わらない気が。２Ｐではまた戦法も変わるところだが。

そして勝敗は…？

服部さんVS小田さん、「タントア～ル」VS「サンドア～ル」の対決だ。シリーズを２作手がけた服部さん。「サンドア～ル」の開発をした小田さん。どっちが有利？　ってこれ「サンドア～ル」対決だよ。やり込んだ小田さんに決まってる。でも服部さんの気合もすごいし……ルールはミニゲーム３本先取。それでは勝負開始！　まずは「サルのタワーむれ」。さすがやり込みが違う小田さん。あっという間に２ポイント先取。でも服部さんも負けてない。「ガンマン」では見事に勝利。最後の接戦に勝利したのは小田さん。でもいい戦いを見せて頂きました。２人ともお疲れさまでした（感謝）。

かなり余裕をもってプレイする小田さん。でも出てくるゲームはランダム。服部さんも善戦するが、最後は小田さんが勝利したぞ！

とにかくレバーさばきが違う。特に「カンフーまさつ」の速さは脅威的だった！

AGMも挑戦!!

対決の勝者と勝負すると宣言してしまったのでAGMは無謀にも小田さんに挑戦。ハンデとして２対１にしていただいた。結果はまずまず。やはりインタビュー前のプレイが良かったのか。助かったぜ。

５ゲーム中２つで勝利できたのでまあまあ善戦したと言えるんじゃないかな。

占いオババ

～ミネア　夜の新宿を

〈行程　12月×日　徒歩　日帰り〉

占い師にとって、師走は忙しい季節の１つである。やはり、クリスマスやバレンタインという大イベントは、悩める人々の正念場なの

ミネア・クリスタルプロフィール

幼少の頃、黒いピアノカバーをかぶって占い師ごっこをした時から、自らすすんで千里眼の玉を磨き始める。西洋占星術、手相などを経て、現在はタロット占い専門。いつかハンガリーに行き、本物のジプシー占いを学ぶのが夢。射手座のAB型。多趣味散漫。3サイズ……B=W=H。好きなゲームはナイトムーブ。

PM 10:01　ARCANUM

タロット占いこそ極意！のアナタに

アルカナム
■タロット占い
■タイトー

私は、占い師である。タロット占いを主としている占い師である。なおかつ、ゲーム大好きオババでもある。そんな私が、タロット占いのマシンを見逃すわけがない。実は、今までの「占いオババ放浪記」を読んだ知り合いが、「アンタ、タロット占い機を避けてるね」なんて言ってきた。その不敵な笑いに深く傷つきながらも、私は、タロット占いをトップで載せる決意を新たにしたのだった。

久々に新宿にやってきた。人間観察も楽しいが、まずは、当初の目的であるゲームセンターへ。タロット占いマシンはいくつもあるが、今回は、この「アルカナム」を選択してみる。さて、まずは両替だ。小銭で占えるのがすごいね。

お金を入れると、清らかな女性の声とともに、神秘的な目をした女性占い師が現れた。しかし、どうして、ゲームの占い師はみんな美人なのだろう。現実は○○なのに……。ジャンルを選ぶと、ササーッとカードがシャッフルされて、6枚のカードを選択するように指示された。白魚のようにきれいな手だなぁ……。なんだか、集中力のない自分が情けない。しばし、カーソルを遊ばせて、決定ボタンを押す。実際のカードを混ぜ合わせる感じより、スピーディなスクロールに、若干、戸惑ってしまう。結果に「死神」の正位置が出た。得ることより失うもののほうが多いんだって。

レイアウトはこんな感じ。色鮮やかなカードの美しさが生かされている。

されどタロット占いの日々①

1月は、私たち夫婦の結婚記念日があったりする。今から数年前、目白の教会で挙式した私たちは、披露宴会場である某所にやってきた。実は、そこは私の占い職場の１つでもあった。

式の前日、私は両親とともに会場であるレストランに出向いたのだが、その時、母が占いコーナーに気付いて、「ああいう人たちって、どんな人たちなんだろうね」と怪訝そうに言ったのを、聞こえないふりをしてやり過ごした。再び、当日。なんと、仲人さんは口をすべらせ、「新婦のミネアさんは占い師として働いており……」と言ってしまい、大歓声と冷や汗の嵐が……。

PM 10:10

しっかりホロスコープを知りたいアナタに

スターライトフォーチュン■西洋占星術■セガ

お次は、やはり、占いの王道である西洋占星術のマシンへ。ホロスコープ作成は、コンピュータにとっては得意中の得意種目！　期待して、カーテンの中へ入る。しかし、このカーテン。よく占いマシンに張られてあって、恥ずかしいと言えば恥ずかしいが、これがないと演出効果も半減するんだろうねぇ。

薄暗がりの中で早速、コインを。ふと気が付くと、頭上にこうこうと星座のきらめきが……。まるで、プラネタリウムのような気分だ。太古の時から、人間は星をながめ続けてきたんだなぁと、なんだか今宵のオババは、夢心地であった。

ちなみに、このマシンはプリントアウトが２枚出る。カップルで占った場合など、それぞれが持ち帰ることができるということだ。

ところで、占い好きの皆様にとっては、常識であろうが、西洋占星術は出生地や出生時刻も大切な要素だ。できれば、自分のデータをそろえて、占いに挑んでほしい。このマシンも、出生時刻を聞いてくるし、出生地に関しては、日本地図が表れてカーソルで指定するようになっている。地理に自信のないアナタは、ちゃんと地図帳で確認しておいてくだされ。

放浪記 第3回

徘徊する!!　の巻〜

であろう。そこでオババは、自らの「リフレーッシュ」(アークザラッド風に)のために、夜の新宿へ若者観察にのりこんだ。

されどタロット占いの日々 ②

新年ですね。どうぞ1996年もよろしくお願いいたします。パパッと読者の皆さんの占いをしてみました。おおざっぱな占いですが、新年のプレゼントということで、ご笑納ください。

今年は気まぐれによる判断力の低下に注意しましょう。人生の先輩の言葉は、共感できなくても、とりあえずは聞くようにしてください。極端な論理を押し通さなければ全体に幸運です。

PM 10:14

やっぱり占いってあやしくなきゃつまんない……というアナタに

ジェム占いの街™

ジェム占いの街
■いわしの頭も信心から
■日本物産

これは超アヤシイ！　神戸からやってきたらしいこのマシン。オババは、新宿のモア通りに面している「MO○」というゲームセンターで出会った。神戸といえば、あの震災から、そろそろ1年。オババも、お見舞いを言うことしかできない、自己の無能さをかみしめた1年であった。

し、しかし……、これぞ、元祖占い。見事なまでの、脱日常だ！「イワシの頭も信心から」という言葉を思い出した私は、5人の尊き占い師の中から、白女師(はくじょ)にお頼みもうした。神妙な寺院らしき映像が流れると、白女師がいくつかのイワシを見せて、1つ選ぶようにご指示くださった。クロス型のイワシを選ぶと、嬉し恥ずかし占い結果がするすると……。次回は可憐なまりつき占いにしようかな。

偉大なる5人の占い師たち!!

シンセサイザー占い
朱磨呂(しゅまろ)

イワシ占い
雪女の化身 白女(はくじょ)

水晶・タロットカード占い
紅鈴(こうりん)

クモ占い
アイ恵照(けいしょう)

まりつき占い
橘比売(たちばなひめ)

PM 11:23

とにかく「チェーック」が好きなアナタに

VOYAGER-2

スーパー占いボイジャー2
■行動チェック占い
■sigma&TEX-MEX

まるで、宇宙人のようなさわやかさが漂っていた。そのたたずまいに惹かれて、オババは、そろそろとマシンに近寄った。カーテンがかかっているわけでもなく、デーンと構えた大型のマシンでもなく、ひょろっとしたかわいらしさが何ともいえない。控えめなのに「スーパー占い」というのも、実に頼もしい。

このマシンの楽しいところは、普通の恋愛運や相性占いなどの他に、「今月の運勢」が設けられているところだろう。なるべく、月の前半にプレイして、チェックしておいた方が良さそうだ。

というわけで、オババは今月の運勢を選択。12月×日、なんと、今日はダンナ(オォー、今回初登場！)の母の誕生日ではないか。し、しまった！　で、電話をするのを忘れたぁー。次回は、嫁、姑問題で休載するかも(嘆)……。気を取り直して、占いを続ける。運勢、性格、金運、おしゃれ度、遊び運などなど。またもや、金運が悪ーい。ここは、やっぱり、原稿料を上げてもらって解決だーい。

レトロSFチックなデザインが「ボイジャー2」という名前にピッタリ。ヘッダーに描かれた太陽(?)の絵が、なにげに怖かったりするのは私だけ!?

SEGA™ EXPRESS

セガ・エクスプレス・イン・アーケードゲームマガジン

In AGM ▶ VOL.4

アーケードではバイパーズが大人気。そして「マンクスTT」、「バーチャロン」と期待の新作が続々登場。今年もセガが話題の中心となりそうな予感だね。

EVENT 脳天直撃！ としまえんVSセガサターンレポート

去る11月23〜25日、セガサターン1周年記念イベントが『としまえん』で開催された。参入メーカー45社の最新ゲームのフリープレイや、ゲーム大会などがてんこ盛りのファン満足のイベントとなった。特に発売直前だったＶＦ２は、一度はプレイしようと、長蛇の列ができるほどの人気ぶりだったぞ。アーケードでは、「電脳戦機バーチャロン」や「マンクスＴＴ」がプレイできた他、「ファイティングバイパーズ」は特設鉄格子リングが設けられ、熱戦が繰り広げられていた。各キャラの等身大ポップと一緒に写真を撮る人もいたりと、セガの盛況ぶりが実感できる３日間だった。

入場券がなければ入れないというキビシイ条件にも関わらず、長蛇の列。

大人気の「バーチャコップ」。発売日（1月24日）には、その後お店に直行した人も多いとか。

時間入れ替え制だったのでせわしなかったかも。お目当てはチェックできたかな。

この金網の中で熱い闘いが繰り広げられたのだ!! 臨場感バッチリだ!?

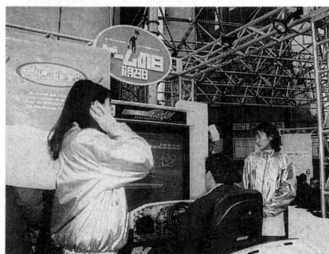
ビビアン・スーが目の前で歌ってくれたのは感激！ 本物は断然カワイイッ!!

EVENT 『ゲームの日』のイベントに「ファイティングバイパーズ」ゲーム大会

去る11月23日、『ゲームの日』のイベントが渋谷の109の前で行われた。これは協賛メーカーが様様な催しを行ったもので、セガは「ファイティングバイパーズ」のゲーム発表＆ゲーム大会を開催。ゲーム大会の勝者にはバイパーズ特製Ｔシャツが賞品としてゲットできるため、30分間という短い時間にもかかわらず、次々と参加希望者が名乗りをあげ、大会は大いに盛り上がった。

また、ハニーとトキオのコスプレイヤーがゲストで登場。２人の夢の（？）対決も行われたぞ。

祝日の午後ということもあって黒山の人だかりだった。

設定上、コスプレギャルのコスプレということになるハニーちゃん。

その他、アトラス、コナミ、ナムコなど各メーカーが様々なイベントを開催した。

BATTLE 今回も爆裂!! アテナ杯争奪 VF 2.1大会レポート

11月23日の『ゲームの日』に六本木で「第４回アテナ杯争奪ＶＦ2.1チームバトル」が開催された。この日はすでに１次予選を通過しているチームと、シードチーム、当日参加チームの２次予選と決勝トーナメントが行われた。多くの有名ゲーマーも参加しており、大会を大いに盛り上げていたぞ。予選で９人抜きの全勝という快挙が飛び出したり、本命チームが次々と敗れたりなど目が離せない闘いが続出する中、2.1エモンチーム（借金アキラ・明大前ちゃっきぃ・ビンボーラウ）が見事優勝を果たした。

優勝した2.1エモンチーム。借金アキラは再び大門ラウに敗れたことを悔しがっていた。

決勝戦直前のインタビューに答える明大前ちゃっきぃ。「コメントは決勝で勝った後に言います」という強気な発言通り大活躍!!

ギャラリーもたくさん集まった。みんなレベルの高い闘いに見とれていたぞ。

PARTY 「ファイティングバイパーズ」パーティ開催！ コスプレでゲーム大会!!

写真集やダンスパーティなど、とどまることを知らない盛り上がりをみせるコスプレだが、去る12月10日（日）、セガの直営店である六本木GIGOにて、ひと味違ったコスプレパーティが催された。

ルーレットやバーが備えられた大人っぽい雰囲気の特設会場には、バーサスシティやスーパーメガロが設置され、参加者はグラスを片手に男女混合の即席チームバトル大会で対戦に興じたり、バイパーズ開発スタッフの話に耳を傾けたりと、思い思いに楽しんでいた。

また会場にはセガ公認のコスプレアイドル〝びとら〟ちゃんも登場。会場の華やかな雰囲気に花を添えていたぞ。

女性コスプレイヤーは無料で参加できるとあって、ハニーちゃんの姿も目立った。

会場は熱狂的なセガファンでいっぱい。憧れの開発スタッフに間近で会えて満足そう。

AM2研公認というだけあって、スタッフ自らがコスプレで登場したり、びとらちゃんも参加したり、と顔ぶれも超豪華。

TOY プリファン専用キャラクターパック『ジャニーズJr.』新登場！

ＴＶ画面のプリント以外にもオリジナルのポストカードやシールが作れるハイテクホビープリンタープリファン用キャラクターパック『ジャニーズJr.』が発売された。

これは、ジャニーズのＶ６のメンバーである三宅健、岡田准一の２人に、古屋暢一、今井翼、滝沢秀明を含めた５人のメンバーのパターンのメッセージカード、ポストカード、ツーショットカードなど20パターンの絵柄が選べるというもの。

このキャラクターパックには、３丁目のタマやちびまる子ちゃんなどが発売されており、今後も人気キャラクターものの発売が予定されている。

プリファン本体は19,800円（税別）、キャラクターパック『ジャニーズJr.』は2,980円（税別）で発売中。

セガ・高橋の日記帳 1月9日（火）

セガ監修の情報誌『SEGA JACK』の担当になってはや半年。おかげさまで４号目をむかえることができました。さて『SEGA JACK』ではこの度、定期購読者専用のテレホンサービスを開始。現在、ATP情報、AM２研情報など４つのコーナーがあり、今後もドンドン番組は増える予定。そして声の出演は、セガ公認のコスプレアイドル〝まろん・めろん・びとら〟の３人。番号はまだ内緒なので、どうしてもチェックしたい／ という人は定期購読してね。

すっかりセガの顔になった３人娘。今後もいろんなイベントに登場予定だ。右が『SEGA JACK』。主要AMスポットなどで発売中。

「セガ・エクスプレス」Q&A

Q：「ファイティングバイパーズ」のサンマンはなぜ〝3〟が好きなのでしょうか？ （東京都／愛しのサンマン）

A：なぜサンマンが３好きなのかは、ちょっと秘密です。そこで／ 皆様の想像をお便り下さい。正解者や面白いお便りにはAM２研がプレゼントをあげちゃいます!! （AM２研・かなえ）

●お便りは右のあて先までよろしくね。

Q：私は、1993年の疑似３Ｄ格闘ゲーム「ダークエッジ」の世界観が好きなのです。このゲームの続編を出してくれないでしょうか（システムは多少変わってもいいから）。

（山口県／山川健太郎）

A：「ダークエッジ」については、発売から２年以上たつ現在でも各方面より続編制作を望む声をいただいております。現在のところラインナップ上、すぐに現実化は難しいと考えますが、前向きに検討したいと思います。

（AM３研・八塚）

北海道／鈴木尚美

いいトシをしてすっかり「バーチャ2」にハマリ、サターンも予約してしまいました。（サターン本体も購入）さあ、今日も修行、とゲーセンに行きますと、5日前にはなかった「ファイティングバイパーズ」の筐体が……。アーケードマガジンの創刊号で見たときは、"バーチャもやっぱりいい"と思ったのですが、試しにプレイしてみますと、すっかりハマってしまいました。

私の使用キャラはフライングV兄ちゃんです。ダウン攻撃のとき、"きゃ～ギターが壊れる、もったいない!"（しかし壊れない）と思う反面、異様に気持ちイイのです。まるでリッチー・ブラックモアが昔、ライヴでギタークラッシュをしていた映像を見ているような錯覚におそわれます。

セガのAM2研の方で、70年代のロックが好きな方がいらっしゃるのでしょうか。なぜか、このフライングV兄ちゃんを使っていると、ギタリストが本当にカッコ良かった時代を思い出してしまいます。古いロックが好きなファンからの質問でした。

A：実はバイパーズのキャラデザイン担当者は、現在もハードロックのボーカルをしていて、そのバンドのベースが「フライングV」を使っているそうなんです。それでラクセルにもつい「フライングV」を持たせてしまったんですね。彼いわく「70年代ロックにも、もちろんハマッていました／」とのことです。 （AM２研・かなえ）

岩手県／ウド松本

A：アニメ「バーチャファイター」は、テレビ東京、テレビ大阪、TXN九州、テレビ北海道、テレビせとうち系列で毎週月曜日18:30～19:00、テレビ愛知系列は毎週水曜日7:35～8:05放映中です。ビデオは12月22日より、第１～４話を収録したレンタル専用ビデオが登場。鈴木裕部長と松井菜桜子さんの対談など、貴重な映像特典も入ってます。

（AM２研・中島）

創刊３号のプレゼント当選者……北海道／鈴木尚美さん、岩手県／菅原和子さん、山口県／山川健太郎さん

お便り&イラスト大募集

当コーナーでは、みなさんから、セガに対しての意見、感想、質問、イラストなど、あらゆる内容のハガキを募集中です。投稿は、ハガキでお願いします。また、イラスト類はペン、マジックを使った１色のものに限らせていただきます。質問や意見はセガの方に答えてもらう予定です。投稿者の方には、毎号抽選で下に紹介しているプレゼントをお贈りします。（締め切りは１月30日着分まで）

▼今月のプレゼント
「バーチャファイター２」
マスコットキーホルダーセット

２名

↓あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル２Ｆ
ソフトバンク（株）アーケードゲームマガジン編集部
「SEGA EXPRESS In AGM」係

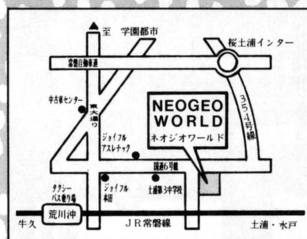
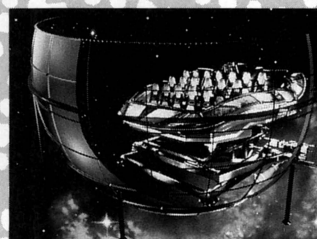
NEO・GEO® WORLD'96 VOL.4

「斬紅郎無双剣」に引き続き「リアルバウト餓狼伝説」が早くも家庭用で登場。その勢いはとどまるところなしって感じだね。また前号で紹介した「NEO・GEO CD SPECIAL」が一般に販売されているので買えなかった人はチェックしてみよう。

FOR ALL NEO・GEO & NEO・GEO CD USER

THEMA PARK SNKのミニ・テーマパーク「ネオジオワールド」オープン！

SNKが11月23日、茨城県土浦市にオープンしたミニ・テーマパーク「ネオジオワールド」(当コーナーとは特に関係はありません(笑))についてお伝えしよう。

まず、「アイマックス・ライドフィルム」「ドリフトキング」「Q-ZAR」「ゴーストハンターズ」などの最新アトラクションが並ぶ〝テーマパークスペース〟。そして30レーンの〝ボウリングスペース〟「ネオジオボウル」、41室を備えた〝カラオケスペース〟「Neo Stage」、サッポロビールとのタイアップによる地中海沿岸の倉庫をモチーフにした〝レストランスペース〟「Patio」など、全国でも最大級の屋内型テーマパークとなっている。営業時間は各スペースによって若干異なるが、12：00(土・日・祝は10：00)から24：00(ボウリングなどは26：00)まで。年中無休。

最寄り駅はJR常磐線荒川沖駅下車西口関東バス2番乗り場(土浦駅行き)「大房」下車すぐ。

「アイマックス・ライドフィルム」。180°球状スクリーンが特徴。

SHOW 「リアルバウト餓狼伝説」&『NEO・GEO CDZ』発表！

去る12月4日、東京のホテルニューオータニにおいて、SNKの新作商品を関係者に発表するプライベートショーが行われた。この本が出る頃にはゲームセンターに登場しているはずの「リアルバウト餓狼伝説」が先行プレイできるとあって、注目を集めていたぞ。

また12日は、SNK東京支店において、倍速CD-ROMドライブを搭載した『NEO・GEO CDZ』の展示会が行われた。こちらでも新作ソフトとして「リアルバウト餓狼伝説」が展示されており、多数の来場者でにぎわった。こちらは発売が12月29日の予定だ。

大型モニターにヤツらが帰ってきた。何度もプレイする人が続出したぞ。

コンパクトなボディに56メガのRAMと倍速CD-ROMを搭載。価格はオープン価格。

NEO・GEO CD 新作NEO・GEO CDソフトのマル秘情報を紹介！

天外魔境真伝(ハドソン)

ボスキャラ(マントー、カラクリ兵)使用コマンド&スペシャルモード

BATTLE MODE画面で1P側からBボタン12回、レバーを右に8回でボス使用、同コマンドを2P側から入力でスペシャルモード追加。

＊スペシャルモードについて
武器投げがジャンプ下降中にも出せる、弱→中→強→特大の目押しコンボが可能、アイテムが常に出る、ダメージを軽減、体力回復アイテムの回復量変更など。

NEO・GEO CD SPECIAL(SNK)

1級コマンド

クラスマッチメニューで1級にしたいゲームにカーソルを合わせて、B・C・C・Bスタート×3と入力。

注：10/60秒以内に次のボタン入力があったり、10/60秒以上ボタン入力が続くとキャンセルされる。一度キャンセルされたら、カーソルを一度別のゲームに移してから再度そのゲームに合わせること。

ボスキャラ技表

	技	コマンド
マントー	気猿拳	↓↘→+斬る
	昇猿拳	→↓↘+斬る
	猿巻旋風脚	↓↙←+蹴る
	かみつき	↓↘→+C
	ひっかき	↓↘→+D
	ウマシカの術	↓↓+A
カラクリ兵	無敵	↓↘→+A
	絶命	↓↙←+A
	焼殺	↓↘→+B
	瞬殺	↓↙←+B
	灼熱	←↙↓↘→+A

※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

KOF'95 特別企画

最強の"京"への道〔第1回〕

ただいま人気絶好調の草薙京。彼を使っている人へ贈る、「もう1ランク上を狙えるテクニック」を3回連続で紹介していくぞ。

まず初心者には地上戦での有効な戦い方だ。避けを多めに使うこと、そして手軽で強力なカウンター攻撃キャンセル闇払いをマスターしよう。相手の攻撃を空振らせて確実にヒットさせるのが理想的だが、避けからすぐ出してもOKだ。

次は上級者へ。密着状態からカウンター攻撃を出し、キャンセルで大蛇薙などの突進技を出す。すると、相手とは逆方向に進んでいく。相手は「?」となるはずなので、その隙に今度はきちんと相手に向かって突進技を出すべし!

PROFILE

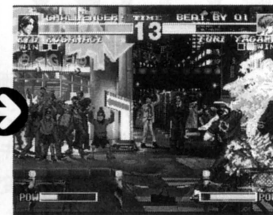
どーも! たか・ぴーちゃんと申します。SNKさんの格闘ゲーを中心にプレイしている京使いです。趣味などは……あれ、もうスペースなくなるぅ~。

初心者はまずこれをマスターせよ

カウンター攻撃 → 百八式・闇払い

キャンセルと言えば難しそうだが正真正銘の初心者でも何と3分でマスターできるぞ(編集部実験済み)。

上級者はこれでキメろ!

カウンター攻撃(密着) → 裏百八式・大蛇薙 → 弐百壱拾弐式・琴月 陽

密着状態でカウンター攻撃を当てるのがコツ。で、大蛇薙でバイバ~イ、アーンド琴月でカムバック。相手には屈辱を与え、ギャラリーウケも狙えるぞ。威力もグー。

NEO・GEO / NEO・GEO CD 発売スケジュール

NEO・GEOカートリッジ

タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	1月26日	34,000円
まる子デラックスクイズ	タカラ	クイズ	1月予定	29,800円
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	3月予定	未定
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	4月予定	未定
くにおの熱血闘球伝説	テクノスジャパン	アクションスポーツ	春予定	未定
NEO Mr.DO!	ビスコ	面クリアアクション	春予定	未定
ゴール! ゴール! ゴール!	ビスコ	スポーツ	春予定	未定
パズルdeポン!	ビスコ	パズル	春予定	未定
オーバートップ	ADK	レース	春予定	未定
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	未定	未定
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	未定	未定
FUTSAL(仮)	ザウルス	スポーツ	未定	未定
押し出しジントリック	ADK	パズル	未定	未定

NEO・GEO CD

タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	2月23日	8,800円
ステークスウィナー~GI完全制覇への道	ザウルス	競馬アクション	3月予定	7,800円
神凰拳	ザウルス	格闘アクション	4月予定	未定
超鉄ブリキンガー	ザウルス	シューティング	5月予定	未定
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	春予定	未定
くにおの熱血闘球伝説	テクノスジャパン	アクションスポーツ	春予定	未定
NEO Mr.DO!	ビスコ	面クリアアクション	春予定	未定
ゴール! ゴール! ゴール!	ビスコ	スポーツ	春予定	未定
パズルdeポン!	ビスコ	パズル	未定	未定
オーバートップ	ADK	レース	春予定	未定
QP	サクセス	パズル	冬予定	未定
メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	未定	未定
ビッグトーナメントゴルフ	ナスカ	スポーツ	未定	未定
格闘バレー(仮)	ビデオシステム	スポーツ	未定	未定
NEOアクションゲーム(仮)	ハドソン	アクション	未定	未定
ネオジオCDオリジナルRPG(仮)	ADK	RPG	未定	未定
FUTSAL(仮)	ザウルス	スポーツ	未定	未定
押し出しジントリック	ADK	パズル	未定	未定

ユーザーの小部屋

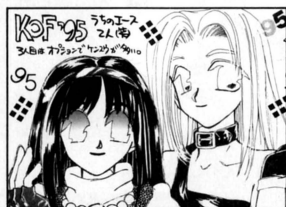
昨年は「餓狼伝説3」から始まり、「KOF'95」「サムスピ斬紅郎無双剣」「リアルバウト餓狼伝説」と新作が続いたSNK。'96年も期待しよう。(個人的に龍虎シリーズ最新作を待つ!)

横浜市・豹埼美穂子

いつもハガキありがとうございます。ナコルルは無事出演(しかもオオカミ付き)。でもライバルはリムルル?

新潟県・尚太黄汰楼

気の抜けそうな名前だけど、使える技だよね。ユリちょうアッパーって。

岩手県・松本さくら丸

これは髪をおろした紅丸だったんですね。アテナのお姉さんかと思いました(笑)。

イラスト&ハガキ大募集

当コーナーでは、NEO・GEO関連のおハガキやキャラクターのイラストを大募集します。毎号投稿者の中から抽選で貴重なグッズをプレゼントします(今号の締め切りは1月29日着分まで)。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町
3-27-6 平田ビル2F
ソフトバンク(株)アーケードゲームマガジン編集部
「NEO・GEO WORLD'96」係まで

今月のプレゼント

「天外魔境真伝」音楽CD
(提供/サイトロン)
(5名)

1月号のプレゼント当選者……ユーザーの小部屋でハガキを紹介した中から岩手県の松本さくら丸さんと新潟県の尚太黄汰楼さんにKOF'95マスコット人形をお送りします。

MAKER & FAN'S PAGE

CAPCOM TIMES カプコンタイムス

VOL.4

「ヴァンパイアハンター」(サターン版)移植好調!!

NEXT

家庭用ではサターン版が初めての移植となる「ヴァンパイアハンター」だけど、開発は順調に進んでおり、いよいよ来月の発売が迫ってきた。

前作「ヴァンパイア」のキャラにボスキャラと新キャラをプレイヤーキャラとして追加。システム面ではやりやすくなったチェーンコンボとガードキャンセルがポイント。初心者でも楽しめるのも高い評価を得た所以だろう。

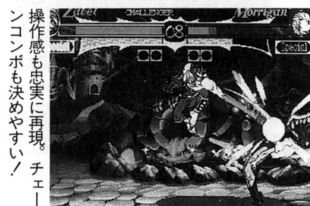
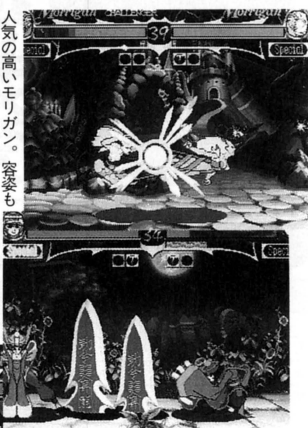
ハンターの見所はなんといっても各キャラのハデな技の数々。手足の変形はもちろん、分身したり、相手を動物に変えたりと見ていて飽きない演出が楽しい。

このサターン版はオリジナル版を完全移植。サンプル版での評価もいいし、発売日が待ち遠しい！

ここまで再現！完全移植だ!!

人気の高いモリガン。容姿もその技も美しい。

操作感も忠実に再現。チェーンコンボも決めやすい！

登場するキャラにはそれぞれバックストーリーがある。ヴァンパイアの王となるか、ハンターとなってヴァンパイアを倒すか、選ぶのはキミだ。

新キャラレイレイ。姉と力を合わせてキョンシーとなり、ヴァンパイア達に挑む。写真はEX必殺技の地霊刀。

前作のキャラもパワーアップ。例えば前作の主人公デミトリは、新しいＥＸ必殺技としてデモンブラストが追加された(左)。ゲージもストック制になり、戦略の幅が広がったぞ。

初心者のためにオートガードも選択可能。いたれりつくせりだね。

From Reader To CAPCOM

リクエストにお応えして、今回どどーんと見開き2ページだ／ 今まで紹介しきれなかったハガキも交えて、どんどん紹介していくよ。

●ストIIの3Dポリゴンゲームは出ないんですか？(山口県・山川健太郎)
◎今のところ予定はないですね。

●サターンでオリジナルRPGを出して欲しいです。(岩手県・道又集人)
◎そのような企画も現段階では持ち上がってないようです。みなさんに様々な期待をしていただいて、とてもうれしく思います。

●僕は「ロックマン」シリーズがとても大好きです。(佐賀県・R★S)
◎"X3"も新システムが追加され、充実しています。プレイした感想も聞かせて下さいね。

神奈川県／豹崎美穂子

きれいなモリガンですね。今度はぜひ男性キャラも描いて下さい。

東京都／スカンク

"マーヴル"のブラックハートなんて、なかなかカッコイイですね。

❖❖❖大賞❖❖❖

宮城県／愁来

(何も出ないけど)今月の１等賞!! 頭のスパイダーマンが泣かせてくれます!! か、かわいい〜♥

千葉県／倉沢拓也

ガイですね。実は私もガイ使いです。オートガードですけど……。

東京都／狆鉤驢[illegible]

サイロックよりウルヴァリンの方が何だか気になります。味があるなあ。

 ※画面写真はすべて開発中のものです。創刊２号のプレゼント当選者……神奈川県・高木朝成さん、兵庫県・渕上和代さん、愛媛県・門田知之さん

INTERVIEW

「ファンの皆さんの希望があって、はじめて移植が決まるんです」

株式会社カプコン
CS事業本部 CS事業推進部 営業企画課
竹下博信

こんにちは、カプコンの竹下です。今回「X-MEN」を筆頭に、発売が延びていたソフトをやっと皆さんにお届けできます。ウラ技も用意してありますので、やり込んでみて下さい。

オススメはやっぱりサターンの「ヴァンパイアハンター」です。サターンの〝スプライトに強い〟という特性を最大限利用していますし、アーケード版と見分けがつかないほどの美しいグラフィックです。早く皆さんにプレイしていただけるよう頑張って制作中ですから、期待して下さい。

PS版「ヴァンパイア」は、発売中止になるのか、との質問をよく受けますが、そんなことはありません。具体的なことは言えませんが、確実に進行していますので、待っていて下さいね。また、PS版の「バイオハザード」や、SFC版「ロックマンX」シリーズなどのコンシューマオリジナルゲームも、ぜひプレイして下さい。特に、「ロックマンX3」はオススメですよ!!

アーケードの新作「マーヴル・スーパーヒーローズ」も含め、移植して欲しいゲームをどんどん教えて下さい。やっぱりファンの皆さんの声が一番反映されますから。〝カプコンタイムス〟にもドシドシ楽しい意見やイラストなど送って下さい。とても楽しみにしています。

おハガキ楽しく読んでます!

ハガキを熱心に見てくれました。励ましのお便りを送ろう!

NEXT

Consumer Games

人気格闘ゲームの移植の他にも、オリジナルゲームでも注目作が多いコンシューマソフト陣。今後もこの調子でお家でカプコンゲームを楽しみたいね。

SS ヴァンパイアハンター

・2月発売予定・格闘アクション・6,800円

SFC ロックマンX3

・発売中・アクション・9,800円

PS ストリートファイターZERO

・発売中・対戦格闘アクション・5,800円

PS バイオハザード

・冬発売予定・サバイバルホラー・価格未定

SFC ファイナルファイト タフ

・発売中・アクション・9,980円

SS ストリートファイターZERO

・1月26日発売・対戦格闘アクション・5,800円

NEW MEDIA ニューメディア

CD-ROMでストZEROの全てを知る!

Mac対応の、全キャラプロフィール、技データの動画完全収録、サウンド、SEなど〝ストZERO〟のゲームとは違った魅力を完全網羅したソフトが発売される。ブックレットには、開発スタッフの描き下ろしも満載だ。ソフトを買って、Macユーザーの友達に見せてもらうのも手かも。

ストリートファイターZERO
完全データファイル

◆対応機種:Macintosh
◆動作環境:33MHz 68040以上推奨/POWERMac対応
◆必要メモリー:8MB以上
◆モニター:13インチ以上256色以上
◆システム:漢字Talk7以降
◆CD-ROM:倍速CD-ROMドライブ推奨

茨城県/まみこ

背景もおどろおどろして、何かにとりつかれたような(?)春麗。ホラ、どんどんやせていく……。

山口県/小鳥遊月彦

人気の「ヴァンパイアハンター」3人娘。白と黒のコントラストもはっきりしてて、とてもGOODです。

愛媛県/堀直樹

主人公なのに今一つ地味なリュウ。そんな彼を応援してくれて、ありがとう。背景の字に愛が感じられます。

長野県/田村浩一

すばらしい〝シリ〟です。関係ないけど私の友達に「ケツ」というあだ名の奴がいます。

カプコン竹下氏より

みなさんのお便り、とても楽しく読ませていただいてます。参考にしていきたいので、ご意見どんどん聞かせて下さいね。また、このページの読者企画なども募集中! 次号では「ファイナルファイト タフ」イラストコンテストの結果発表があります。乞うご期待! 次回イラストコンテストは何のゲーム(カプコンゲームに限ります。)がいいか、リクエストも募集中。投稿の際に、ハガキの隅っこなどに書いてくれてもOKです。優秀なハガキには記念品を差し上げます。君の個性をハガキにぶつけてくれ! それではまた次号でお会いしましょう。

お便り待ってます!

イラストから質問、人生相談でもまあよし(?)の、「CAPCOM TIMES」へのおハガキお待ちしてます! 投稿者の中から抽選で3名(採用、不採用は関係しません)に、〝ストII〟のキャップをプレゼント! プレゼントは毎号変わるよ。

[あて先]〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱ AGM「CAPCOM TIMES」係まで。

次号のプレゼント!

アニメ〝ストII V〟の貴重なアイテム。帽子の色はグレーで、つばの部分は黒。シンプルにまとまって、マジでカッコイイぞ。行楽のお供に、ぜひ……。

KONAMI FAN CLUB

Vol.4

KONAMIファン倶楽部

みんなが送ってくれたおハガキと、コナミの最新情報で作っていくこのコーナー。コナミファンにとって楽しいコーナーを作っていきたいので、こんなコーナーがあったらいいなぁと思ったら、ハガキに書いて送ってね。

"ときメモ"のイラストを募集するぞ!!

「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」が大人気のコナミから、またもや新作が発表された。「セクシーパロディウス」だ。ちょっと意味深なタイトルだけど、詳しくは150ページを見てほしい。

さて"ときメモぱずるだま"なんだけど、店頭などに貼られているポスターを次号でプレゼント賞品に加えようと思っている。楽しみにして待っててね。

それと、募集するイラストも"ときメモ"を新たに追加したぞ。応募要項やプレゼントについては、下記を読んでね。

送ってくれたイラストのほどんどが、やっぱりパステルなんだ。さすが国民的アイドルだね。

TWINBEE YAHHOO!

神奈川県／究極超タコ7

パステルもいいけど、ウインビーもよく描けてるね。もう10年もパイロットをやってるの!?

東京都／石井良平

さっそく"ときメモ"のイラストが届きました。また描いて送ってくださいね。

東京都／パン粉

東京都／どんぶり

パステルへの禁句って知っている!? そんなことが公式ガイドブックにはいっぱい載っているんだ。

コナミ CD新譜情報

ここでは毎月のように発売されているコナミレーベルのCDはもちろんのこと、國府田マリ子さんや金月真美さんなど声優陣の新譜CDの情報も紹介していくつもりです。よろしくね。

アイドル伝説／ウインビー

●キングレコード●発売中●CD:KICA-7679●2,500円

ウインビーの2ndアルバム登場! db-FMの番組「カ・モ・ナ@パステル」を通して、ウインビーことパステルが歌と語りでお届けするストーリーだ。

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション

●キングレコード●発売中●CD:KICA-7681～2●4,200円

ときメモキャラが歌うボーカル全19曲を収録したCD2枚組。ディスク1は新曲中心。ディスク2は、CDドラマシリーズで使用されたボーカル全10曲。

もっと!ときめきメモリアル DEC. ~featuring 古式ゆかり~

●キングレコード●発売中●CD:KICA-7683●2,800円

ラジオドラマのCD化第7弾! 今回は、花火大会を舞台に、行方不明の古式ゆかりを探し出そうと奔走する主人公たちの「愛と友情」がテーマだ。

おハガキ大募集中

今回から新たに"ときメモ"のイラストも募集するぞ。毎号1人を大賞に選び受賞者には"ときメモ"のソフト(PS版、SFC版どちらを希望かを明記のこと)をプレゼント。第1回の発表は2月29日発売号(4月号)だ。また今まで同様に、ツインビーイラストコーナーとコナミゲームイラストコーナーも募集しているよ。全ての採用者には『ツインビーヤッホー公式ガイドブック』もあげるからね。イラストは、官製ハガキ(またはハガキサイズの紙)に黒のみで描くこと(鉛筆、ボールペン、薄墨は不可)。あて先は、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱ アーケードゲームマガジン「コナミファン倶楽部」係。

ツインビーヤッホー公式ガイドブック

namco® CYBER JOURNAL

ナムコ
サイバージャーナル

どんどん深いところへ突き進むサイバジャ! 今年もよろしく!

VOL.4

お年玉企画!! 「鉄拳2そっくりさん」祭り!!

ナムコファンのみんな、チャオ! いつもお手紙ありがとう。今年も、編集部を笑いの渦に巻き込むようなキツ〜イ一発をヨロシクね! もちろんマジメで熱いナムキーなレターも大歓迎だ。

さて、今回のサイバジャは幻のコーナー(創刊号以来音沙汰なし)として知られる「鉄拳2そっくりさんコンテスト」がメイン。

その濃い内容から開催が危ぶまれていた当コーナーだが、人間の尊厳まで投げうって応募してくれた狂信的なナムコファン数名のおかげでようやく実現! さっそく、作品を紹介しよう。

エントリーNo.1

神奈川県・豹崎美穂子の場合

創刊2号でイラストを紹介した豹崎さん。今度は自分がアンナとして登場。やはり、イラストを描くだけでは物足りなくなってしまったのでしょうか。この後、彼女が何をしでかすのかとっても気になります。友達もろとも、突っ走って下さいね。

エントリーNo.2

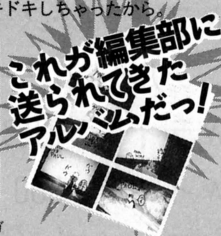
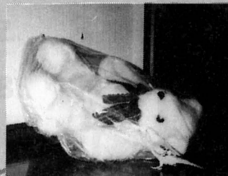
富山県・Zacky&Lindaの場合

なかなかキワドイ姿で担当編集者を喜ばせてくれた2人。被写体自身の解説によれば、「アンナはやられ顔のコワバリ感がポリゴン。ニーナはバンコランアイシャドー」と、なんだかワケが分からない。

エントリーNo.3

アゲマガ投稿クィーンの名をほしいままにする、佐賀県在住 **カインのお嫁さん(PN)大暴れ**

その類まれなるセンスと投稿量で、他を圧倒する〝カインの〜〟。見る者を不安にさせる特異な芸風は、この〝そっくりさん〟でも大爆発! 〈応募する人がそっくりと思えば、人、生物を問わない〉という当コーナーのレギュレーションを十二分に理解しての登場となった。〝カインの〜〟曰く、「うちのペットのスギゾーちゃんはポールにそっくりです!」ってオイオイ、たのむよ。いや正直いって、この問題作が送られてきた時、編集部は異様な熱気に包まれたね。オレ、この作品を見た後、2時間ぐらい仕事にならなかったもん……。あ、それと、応募する時は、あやしげな紙袋でモノを送るのはカンベンな。なにかの危険物かと思って開ける時ドキドキしちゃったから。

そう、コレコレ。こんなノリのハガキを次から次へと送ってくるのね。

KUMA VS PAUL

クマとキングにたいせんをもうしこんだポール! あっしょうだ!! こんどはアンナのハンティングスワンにちょうせん! (するらしい)

「ガウー」「らくしょうだぜ」

PAUL WIN!

KING VS PAUL

PAUL

細い体でカクカク踊れ!〈告知篇その2〉

前回も紹介したけど、ナムコのゲームミュージック大好き人間に朗報! '96年1月31日までの間、全国の有名レコード店でナムコゲームサウンドエクスプレスシリーズを買った人、先着1万名に「レイブレーサーオリジナル下敷」がプレゼントされるのだ。

編集部A公認の腰つき。お問い合わせは、ビクターエンタテインメント☎03(3746)5497まで。

送ってほしかったりして

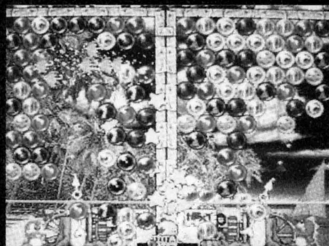
送ってほしかったりして。何を送るのかって? お手紙だったりして。サイバジャでは、ナムコ好きな良い子からのハートフルレターを募集中。クルマゲー大好き野郎のたまり場「こちら! 中村製作所自動車部」、手段を選ばぬ自己表現「鉄拳2そっくりさん」、イラスト大好き「CYBER GALLERY」、テクノ野郎必見「細い体でカクカク踊れ!」、熱いため息ひとり言「ナムキーなつぶやき……」などなど、下記住所まで送ってね。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱ アーケードゲームマガジン編集部「ナムコサイバージャーナル」係

 ≪プレゼント当選者発表≫奈良県・ハインド大将/奈良県・こちそうさん/神奈川県・豹崎美穂子/福岡県・片山貴之/東京都・デビル・平八/佐賀県・カインのお嫁さん/北海道・渡辺正明/千葉県・ダニ&ゴミ/茨城県・重/三重県・里内雄広(以上敬称略)、みなさんには上のページで紹介した「レイブレーサーオリジナル下敷」をお送りします。提供:ビクターエンタテインメント(株)

A HAPPY NEW YEAR！ 今年もよろしく頼むぜ／ 外は寒いけど、お年玉もってみんなお店へLet's GO／ インカムチャートの方は、相変わらずVF2.1がトップをゲット。このゲームを倒す新作はいつ現れるのか／ みんなもイラストやレビューをガンガン送ってくれ。待ってるぜ／

m.c.A.G.のイキそうな一本

9位 パズルボブル2
タイトー PUZ

人気パズルゲームがパワーアップして登場／ 野郎との格ゲー対戦もアツイが、たまには女の子と"ときめきパズボブ対戦"もイイかもしんない／

READER'S VOICE 読者から一言

3位 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
SNK FIG

人気上昇中のサムスピ最新作。パーフェクトガイドを熟読して、お店へGO／

北海道・大霊院華恵

熱い気持ちは分かるが、目がコワイぞ!!

今月のインカムランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1	1	バーチャファイター2.1	セガ	FIG	156
2	2	鉄拳2 VER.B	ナムコ	FIG	132
3	10	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	FIG	117
4	NEW	ファイティングバイパース	セガ	FIG	113
5	3	ストリートファイターZERO	カプコン	FIG	106
6	11	バーチャコップ2	セガ	SHT	71
7	4	バーチャストライカー	セガ	SPT	69
8	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	FIG	67
9	8	パズルボブル2	タイトー	PUZ	65
10	NEW	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	FIG	62
11	7	アルペンレーサー	ナムコ	SPT	44
12	NEW	デイトナUSA	セガ	RAC	43
13	NEW	インディ500	セガ	RAC	38
14	NEW	スカイターゲット	セガ	SHT	37
15	NEW	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	RAC	35
16	12	ステークスウイナー	ザウルス	ACT	30
17	NEW	スポーツフィッシング2	セガ	SPT	28
18	NEW	ヴァンパイアハンター	カプコン	FIG	25
18	NEW	ゲーム天国	ジャレコ	SHT	25
20	19	戦球	セイブ開発	PUZ	24

／ランキングデータ協力店：㈱ナムコ直営店[プレイシティキャロット新宿店、プレイシティキャロット巣鴨店]／㈱金子製作所直営店［フロント・ロウ]／㈱ビスコ直営店［千川ファミールPart2]／㈱セガ・エンタープライゼス直営店［ハイテクセガ秋葉原、池袋GIGO、ハイテクセガ渋谷]／㈱シグマ直営店［ゲームファンタジア 渋谷、ゲームファンタジア サンシャイン、ゲームファンタジア ミラノ］／南大塚TIME MACHINE

アゲマガ読者に聞きました。

好きなゲームキャラランキング

順位	キャラ名	ゲーム名	ポイント
1	ジャッキー	バーチャファイターシリーズ	153
2	ハニー	ファイティングバイパーズ	138
3	リオン	バーチャファイターシリーズ	99
4	結城晶	バーチャファイターシリーズ	87
5	サラ	バーチャファイターシリーズ	80
6	ウルヴァリン	X-MEN 他	73
7	パイ	バーチャファイターシリーズ	65
8	ソニック	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	57
9	ウルフ	バーチャファイターシリーズ	42
10	牙神幻十郎	サムライスピリッツシリーズ	39
11	ケン	ストリートファイターシリーズ	38
12	ナコルル	サムライスピリッツシリーズ	33
13	シュン	バーチャファイターシリーズ	31
14	八神庵	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	27
15	緋雨閑丸	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	25
16	リムルル	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	24
17	テリー	餓狼伝説シリーズ	20
18	ピッキー	ファイティングバイパーズ	18
19	ミシェール	鉄拳シリーズ	16
20	ジェーン	ファイティングバイパーズ	13

ホットなハガキを待ってるぜ！

今月の集計結果はこのようになった。でも、読者の中には「何であのゲームがこんな順位なの？」と思う人もいるだろう。そんな人のために、インカムランキングの集計方法を教えよう。

まず、P.98下にある各協力店から、毎月、1位から20位までの稼働率(稼働回数)に基づいたランキングデータを送ってもらう。それをもとに、1位は20点、2位は19点……という具合に点数をつけ、それを合計してランキングを算出している。分かったかな？

今、このコーナーでは、ランキングに協力してくれるお店、ゲームレビュー(アーケードから移植された家庭用ゲームも含む)、イラストやお気に入りAMスポットの紹介などを大募集中だ。誌面で採用された方には、m.c.A.G.が責任を持ってプレゼントを発送するぞ。ヨロシク！

あて先
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク㈱
アーケードゲームマガジン「CD A.G.」係

読者の人気ゲームランキング

順位	前回	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1	1	バーチャファイター2.1	セガ	FIG	940
2	2	鉄拳2VER.B	ナムコ	FIG	523
3	6	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	FIG	468
4	7	バーチャコップ2	セガ	SHT	421
5	3	ストリートファイターZERO	カプコン	FIG	415
6	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	FIG	392
7	9	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	FIG	324
8	NEW	ファイティングバイパーズ	セガ	FIG	319
9	5	レイブレーサー	ナムコ	RAC	276
10	8	ヴァンパイアハンター	カプコン	FIG	229
11	13	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	RAC	205
12	10	パズルボブル2	タイトー	PUZ	199
13	NEW	スカイターゲット	セガ	SHT	183
14	14	デイトナUSA	セガ	RAC	166
15	NEW	ナムコクラシックコレクション VOL.1	ナムコ	ETC	162
16	11	インディ500	セガ	RAC	153
17	12	X-MEN	カプコン	FIG	139
18	16	ダライアス外伝	タイトー	SHT	132
19	15	ストライカーズ1945	彩京	SHT	117
20	20	ソニックウイングス3	ビデオシステム	SHT	98

取材協力：(株)ビスコ直営店［千川ファミールPart2］／上記のランキング中の略称は、FIG＝格闘、ACT＝アクション、MHJ＝麻雀、PUZ＝パズル、TBL＝麻雀以外のテーブルゲーム、SPT＝スポーツゲーム、SHT＝シューティング、RAC＝レース、ETC＝その他、を表しています。

インカムランキング協力店紹介

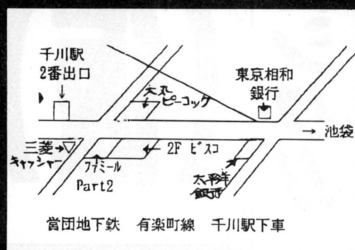
千川ファミールPart2

東京都豊島区要町3-12-12
TEL 03-5965-4371

有楽町線千川駅の2番出口から地上に出れば、お店はすぐそこ。店内は学校帰りの中高生でいっぱい。取材当日は、関東初お目見え、「対戦麻雀ファイナルロマンスR」のロケテストもやっていて、とっても盛り上がっていたのだ。

やっぱり人気の対戦格闘。練習用の台も用意されているから、初心者でも心配ない。

プレイ料金はほとんどが50円と、良心的なので学生の姿が目立つ。

MAP

迎春 読者の広場（仮）

新春スペシャル!!

明けましておめでとうございます。今年も投稿ヨロシク!!

ホネ夫と番長の 悩める人に頼れぬ お告ゲー

番長 新年が明けたなホネ夫！
ホネ夫 え？ 今は師走のまっただ中ッスよ。
番長 そういうお約束なボケをかますな!!
ホネ夫 今年も頑張って『読者の広場（仮）』を盛り上げていきましょうね。
番長 ……むう。そのべったべたのコーナータイトル、何とかならんのか？
ホネ夫 もっとカッコイイ名前とかですか？
番長 いや、それ以前の問題なような……。お前がたるんでるからこうなんだな!! 死刑!!
ホネ夫 痛いっす!! だって読者からの案が…。
番長 …こないのか？
ホネ夫 （ギクリ）い、いや、きてはいるんですけど、『東京都中央区日本橋浜町立アゲマガ公園』（BY岡山県・シンイチ君）とか……。
番長 ちょ、町立か!!。何だかセコイぞ。しかももし引っ越したらどうするんだ!! やっぱりお前が悪い。厄挫鬼苦〜!! ガボン!!

ホネ夫 ギャァァス!! ボクがイジメられるので、みなさんいい名前考えて下さい!! お礼は、ボクが責任もって送ります!!
番長 よ〜し。じゃ、ハガキに移るか!!
●創刊プレゼントで当選したVF〝ジェフリー〞Tシャツ、2児の母の私は、どう着こなせば良いでしょうか……。（宮城県／亀田葉子）
番長 贅沢な悩みだな。そのTシャツを着て、奥様定番のパートに出るってのはどうだ？ 職場の人気者になれること請け合いだ!!
ホネ夫 トゥ・キックを出しながら歩くとか、2Pライクにタンクトップに改造するってのは？もちろん頭は〝パンチ・ポニー〞だ!!
番長 アホか!! お前までボケてどうすんだ!! ツッコミがいなくなるだろ!!
ホネ夫 はいはい……。次は……、ば、番長!!
番長 なんだ!! いいから早くハガキを読め。
ホネ夫 もうスペースが残ってないっス!!
番長 な、なんだそりゃあ〜!! ホネ夫ぅ!! 死刑!! ああもう、終わりだ、終わり!!

ゆれてる君〜Swinging For You〜

さあ、みんなゆれよう。ゆらゆらゆら……。
●ゲーム、好っきゃ〜!!！（新潟県／Y子）
そうだね！ 私も好きです!!
●PSないし、バーチャルときめき!!（千葉県／Tけし）
そうだね！ 私も持ってないよ!!
●付録はやっぱりちび庵とちび京のらぶり〜な着せかえ希望！（愛媛県／N美）
んんんんんん〜、ち、ちょっと無理かな。
●ハイデルンでまってルン（大阪府／N樹）
そうだね。
●麻雀のコーナー作ってくれ!! えっちなやつ!!（兵庫県／T一）
十代超前半なお年頃で、性に目覚めた少年よ。
●私の会社の取引先の人は、いつもウゴウゴ言うので困ります。（長野県／H吉）
それは大変。また次号。

神奈川県／豹崎美穂子
まだまだ〝ゆれ〞が足りません。デミトリのカオスフレアだけでクリアする位、もっとゆれましょうこの際!!（ダメ？）

アゲマ画廊 描き初め展

岩手県／ウド松本

おお!! サラとパイの振り袖だ!! やっぱ年始めはこうでなくては!! 潤うねえ、んん!!（番長）

千葉県／新条るる

美麗イラスト!! 女の子泣かせな組み合わせがたまらないね。アール・ヌーボー調なとこもかっこいいなあ!!（ホネ夫）ホネ夫、知ったかぶりはよせ…。（番長）

岐阜県／めぐーみだよ

〝斬紅郎〟が出て閑丸に人気が取られるかと思いきや、前からのファンはゆるがないのだな。（番長）

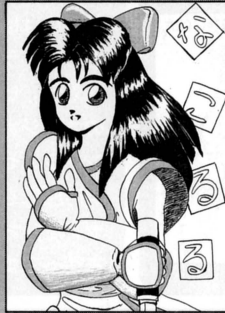
福井県／有栖川恭

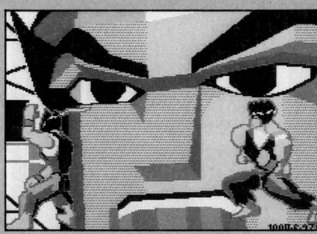
またまたおハガキ、ありがとう。よく見たら、右の琴月蓮也さんとご姉妹なんですね。（ホネ夫）

福井県／琴月蓮也

ご姉妹そろってAGMを応援してくれてありがとう。美形は男女問わずいいもんっすね。（ホネ夫）

茨城県／重

人気の斬紅郎無双剣。この破沙羅はマジでかっこいい。俺はこういう妖しい雰囲気好きだな。（番長）

徳島県／冴月玄之丞

もうこんな表情はしてくれやしないナコルル。この悲しみは、行き場をなくして……。（番長）

東京都／T・E・T

すごい!! なんと「マリオペイント」で描いたアキラ。君を〝ポリゴンドッター〟と命名！（番長）

番長の気になる一枚

〝ソニック〟の3D格闘ゲーム特報の、読者の反響はやっぱりすごかったな。セガの人気キャラクターが格闘しちゃうっていったらもう!! 俺様も大いに期待しているファンの1人なのだ。「愛情込めてテイルス君を描きました」という、君の気持ちは十分に伝わってきたぞ（ソニックはいいのか？）。トーンを初めて使ったということで、初々しくてよい。次号に送るハガキを描きながら、本誌続報を待っているように。

新潟県／新井恭子

埼玉県／皇乃せり

〝サムライ美人姉妹〟サイコーっす。ナコルルもいいけど、リムルルが使えるようになったのはとてもうれしいよね。ボクはどっちも好きだけど。（ホネ夫）

ゲエム吟遊詩人

斬紅郎 立ちスクリューは ザンギエフ
広島県／モン・邪太郎

スカートが 最強装備じゃ つまらない（泣）
山形県／兄貴な俺様

第三回

予に挑戦してみよみよみよみよ

AGM 裁きの間

まずは「ときめき」ぢゃ!!

〝裁くのもよいが、「ときめき」もよい。よって、予に挑戦をするのぢゃ!!〞　と、王からご伝言が。君の「ときめき」に対する熱い気持ちのたけを、王にぶつけてみましょう。〝予が認めるほどのときめキストには、とっときの施しを考えなくもない。〞とも……。ハガキにイラストや文章（簡潔なのが吉）を書いて、ときめいてね!!

●「〝ときメモ〞対戦ぱずるだま」のポスターがほしい!!　コナミさんからもらってきて下さい。（岩手県／H人）

★その気持ちは分からなくもないが、もらってきても貴様の元にいくとは限らぬらぬ。

●貴誌は他のアーケードゲーム誌より薄い気がするんですが…。（三重県／里内雄広）

★気のせいじゃ。専門誌では2番目にブ厚いハズぢゃ。内容が薄いと申すなら……。

●今日もカインのことばかり考えてる私。〝あなたのためなら何でもするのに。ゲーセンでそこらへんの人があなたを使うなんて……。〞「そ、そんなの、いやぁー!!」うっかり大声を出してしまい、今日も先生に怒られた。（佐賀県／カインのお嫁さん）

★……妄想癖は早めに直した方がいいぞ。安静にしておくのぢゃ。

通常の裁かれハガキも待っておる。施しは「ときめき」とは異なるぞよぞよ。

今回はサターンの前身、メガCDのク○ゲー、あ、いや、レアなソフト3本セットを1名に。未使用品だす。

あなたもゾンビとお茶しませんか？

来月からスタートするのが、身近にあったコワイ話で盛り上がろう、っていう新企画、名付けて「ゾンビとアフタヌーンティー」。寒い冬は紅茶とコワイ話に限る！ってわけで、みんなのまわりであった怖い話、怪奇スポットの情報などをどんどんハガキで知らせてほしい。お相手は、歌って踊れる腐乱死体こと、AGMの物好き取材班で～す!!　情報よろしくね。

©1995 KONAMI

こんな僕だけど、いぢめる？

ホラー映画なんかでは何かと評判の悪いゾンビ。でも、根はけっこういいヤツなんだ。冬は寒いから、体があんまり腐らなくて、体調もいいしね。

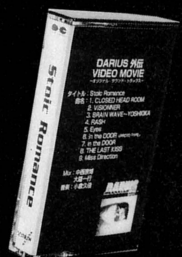
非公認 TAITO BURNING SPOT を勝手につくっちゃいました

タイトーのページがないことに不満を抱け!!　我らの手でコーナーを作るのだ!!　まずは読者が盛り上げよう。タイトーさんにこの気持ちをぶつけ続ければ、きっと公認になる日がくる（といいな）!!　ハガキがこないとコーナーも消えてしまうぞ。まずはイラスト、思い出の名作話などから募集する。やりたい企画も随時受付中。ファンの集いというところを利用して、どんどん実行していくぞ。

傍観するなよ、どしどしハガキを出すのだ!!

東京都／赤城久留美

Oh! Game Music

集え!!　ゲームミュージックファン!!　このコーナーは、本誌G.M.ACCESSの出張版のようなもの。「この名曲をみんなに教えたいぜ!!」とか、「あの音楽が気になるんだけど、ゲームが分からない!!」などの質問にも答えていくぞ。分からないこと、君の熱い想いを、どんどんぶつけてくれ!!　尚、GM人気投票なども企画中。君のリクエストも聞かせてね。質問のハガキは、なるべく具体的に、細かく書いて下さい。投稿者には抽選で、右の「ダライアス外伝」ビデオのオリジナルサントラカセット（非売品）をプレゼント。おハガキ待ってます！

ZUNTATAのOGR氏が全て作曲。どのアルバムにも収録されていないぞ。

LOVE LETTER FROM ARCADE

投稿者の中から、毎号抽選で5名に本誌テレカをプレゼント。

●アゲマ画廊
注目度の一番高いイラストコーナー。恥ずかしがらずにどんどん投稿してきてくれよ!!　常連さんもヨロシク!!

●AGM裁きの間
今回は「ときめき」大募集。質問などもいつでも受付中だよ。

●ゲエム吟遊詩人
川柳でもポエムでも構わない。ゲームで思い付いたこと、日常の出来事などを詩にしてくれ!!

●ゲーセンホームページ
人気がある割に投稿がこないのはなぜ？　みんなもっと積極的に地元スポットをアピールするのだ!!

愛媛県／堀直樹

●あて先●
〒103 中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2Fソフトバンク（株）AGM読者の広場（仮）「各コーナー」係まで

1月号のゴメンナサイ

P91「コナミファン倶楽部」
パステル→マドカ

P113～「バーチャファイター2.1」
印刷が一部、不鮮明な部分がありました。

P152「ファイティングバイパーズ」
ラクセルのデススピンコンボのコマンドが間違っていました。正しくは↘+Ⓚ+Ⓟ↓+Ⓚ+Ⓖです。

創刊3号の王の施しを受ける者は佐賀県のカインのお嫁さんぢゃ。創刊3号テレカ当選者……山形県・石田勉、大阪府・安藤君枝、兵庫県・香坂俊治、京都府・岩淵義人、千葉県・中岡敏広。（敬称略）

櫛田理子の ARCADE TIME MACHINE

Episode.4 **ルパン三世**

F I 観戦鍋パーティーは相当盛り上がったらしい。

1980年

・ジョン・レノンがニューヨークで射殺される。
・山口百恵が婚約発表。以後、結婚まで百恵フィーバーが起こる。
・巨人軍の王貞治選手が現役引退表明。
・海援隊「贈る言葉」、ロスインディオス&シルビア「別れても好きな人」
・ルービックキューブが流行。
・流行語「カラスの勝手でしょ」
・ナムコ「パックマン」、日本物産「クレイジークライマー」発売。

■タイトー ■1980年 ■アクションゲーム

人気の『ルパン三世』をゲーム化。銭形警部やガードマンらの警備をかいくぐり、不二子のためにドル袋を盗み出すラブストーリー(?)。

不二子のために地球は回る

光速を超えて過去をさかのぼり、一瞬にしてあなたを当時の熱狂の渦のまっただなかへとお連れする、アーケードタイムマシン。

さて、私は小学生時代、私の地方で「泥巡（泥棒と巡査)」と呼ばれる遊びが大好きだったのだが、みなさんはどうだっただろうか？ 地方によっては泥警やら警泥やら、いろいろな呼び名があるようだが、要するに泥棒とポリスとに分かれて遊ぶ鬼ごっこだ。ポリスになった時の正義感、泥棒になった時の背徳のスリル、どっちも大のお気に入りだった。とくに泥棒側は、通常では禁じられている反倫理的な行動をシミュレートできるワケで（そんなにたいしたもんじゃないか)、過剰にワクワクしたものだ。未成年時代、親に隠れてお酒を試してみるような、あんなスリル……ってのは書きすぎだけど。と、なんだか背徳づいたところで、今月のフライトの準備もととのった。それでは「ルパン三世」の時代へ、BEYOND THE TIME！

この「ルパン三世」、もちろん題材はモンキー・パンチ氏原作のコミックあるいはアニメなのだが、別に大作戦を展開するワケでもなく、言ってみれば電子版「泥巡」だ。ルパンの使命は、画面の上のほうに8つ並べられている、ドル袋をすべて盗みだし、画面の下のほうにある金庫に入れること。舞台の設定はよく分からないが、確かインストラクションカードには「摩天楼を走るルパン」というような記述があり、また、ルパンがヘリに乗ってビルに降り立つシーンもあるため、ビルのなか、あるいはビル群のなかなんだろうなー。

で、金庫までの道のりには、警察やガードマン、それに犬までがルパンを捕らえようと待ちかまえている。これを巧みに避けるのだが、なかなか難しい。というのも、ルパンが一度に持てるドル袋は2個。しかも2個持つと、重いのだろうか、ルパンの足が遅くなってしまうのだ。だから、私は結局8往復していた。1ステージクリアするごとに、高い集中力を要求されて、他のゲームよりもキツかった覚えがある。

まあ、逃げる手段としては、テレポートのようなものも用意されていたんだけどね。1ステージにつき4回まで、ボタンを押すと、ルパンを瞬時にテレポートさせることができるのだが、どこに移動させるかは指定できないし、予測もつかない。だから、追いつめられた時などの緊急事態だけに利用するなど、慎重に使わないと、テレポート先で警官が待ちかまえていたなんてことになりかねない。実際、私は何度も泣かされた。

なんとかステージをクリアすると、暗い森のなかで、あの峰不二子嬢とのラブシーンがはじまる！ といっても、別になにをするワケでもないのだが……。なにはともあれ、アニメでは盗みを無事にこなしても、不二子の愛を得られることはめったになかったんだから、ルパンもゲーム出演のかいがあったというものだ。

そうそう、私はコレをリアルタイムで遊んだワケではない。1980年あたりには見かけた記憶がないのだが、みなさんはどうだろう？ 思うに、当時はそんなにたくさん出荷されていなかったのでは。人気版権ものだから、そんなことないかな？ 私がハマったのは、5年くらい経過してから。そのあたりに第1次オールドゲームブーム(!?)があり、東京の後楽園ゆうえんちや、大阪の万博公園のゲームコーナーにあるという情報が続々と入ってきた。アニメ同様、息が長く、繰り返し繰り返し遊ばれていたワケだね。

私がハマッたこのゲーム

クリアするのに10カ月もかかったゲーム「1943」。なんとラストステージはコンテニューが使えないのも、時間のかかった理由のひとつ。いつもラスボス「大和」の巨体から撃ち出される主砲と弾幕を、ネームエントリーギリギリまで恨めしそうに眺めていたわ♡

でも、やられてしまうまでの間には、ウラワザや流麗な回避テクを見物客(?)に〝魅せつけて〟自己満足に耽ることができたの。そして初めて「大和」を沈めた時のヨロコビは私の最高の宝物♡ 瞳を閉じると今でも甦るあのエネルギー減少音！ キンキンキン……
(福岡県／p.n真・ダモーホずんや)

理子より：「1941」やら「1942」やら「1943改」なんてのもあったけど、古い順に並べられるかな？ レートに響くので、敵機を1機も撃ちもらすまいとがんばっていた人も多かったのでは。

兵庫県／pn 礼

かぶと割りは難しかったけどドラゴン山を落ちる時は誰でもできたよね。

みんなのお手紙を待ってます！

このページでは懐かしいゲームに対するお便りを募集してます。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク㈱
アーケードゲームマガジン編集部
「櫛田理子のARCADE TIME MACHINE」係

NEXT TITLE "ATHENA"

ゲームメーカー最前線！ Vol.5

アトラス

「女神転生」シリーズ、「豪血寺」シリーズ、そして「首領蜂」。個性的なタイトルを発表し、それをシリーズ化することで確実にファンの心をつかんできたアトラス。次々にヒットシリーズを生み出す秘訣について迫ってみよう。

固定的なイメージでとらえてほしくない

ＡＧＭ◎アトラスさんのゲームは「僕は格闘をやらないけど、『豪血寺』は知ってる」というように、個性的というか、ファンを問わない知名度を獲得してますよね。
田中◎そうですね。アーケードではありませんけど、「女神転生」シリーズも、やるやらないは別として、非常に知名度は高いタイトルですし。ウチとしては、自社のゲームがそういった〝定番タイトル〞のような存在になるというのは、とてもありがたいことですね。ただ、「女神転生」と「豪血寺」を見てもらえば分かると思うのですが、あの「女神転生」のイメージがアトラスのすべて、というわけでもないので、あまり固定的なイメージでとらえられたくない、という希望もあります。

人気タイトルに執着しない

ＡＧＭ◎「豪血寺」もシリーズ化して成功されているわけですが、現在シューティングゲーマーの間で評価の高い「首領蜂」も、やはりシリーズ化の予定があるのでしょうか？
田中◎今のところ、具体的には何も決まっていないんですよ。もちろん、ファンからの声にはきちんと応えていきたいと思っていますので、強い要望があれば続編の可能性も大いにあります。とはいえ、先ほどお話しましたように、ウチはひとつのタイトルにこだわり続けるというよりは、おもしろいことなら何でもやってみたい、という欲求が強い会社ですので。
ＡＧＭ◎それでは「豪血寺」シリーズのクララちゃんを筆頭とした人気キャラが、コンシューマーゲームとしてＲＰＧで登場するようなことはないのでしょうか？
田中◎少なくとも現在のところは、そうした企画はありませんし、もし、あるキャラクターが他のジャンルのゲームで登場するようなことがあるとすれば、よっぽどそのジャンル、ゲームシステムにキャラがハマっている場合だけでしょうね。安易に使いまわすようなことは、絶対避けたいと思っているんです。もちろん、「クララちゃんに他のゲームでも、活躍してほしい」と、たくさんのファンの方々が思ってくださっているということでしたら、こちらも何らかの形で企画することは可能ですけど。

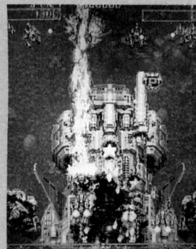
素材の新鮮さと開発に費やす時間

ＡＧＭ◎それでは、「豪血寺」シリーズオリジナルの続編は、今後も期待していいんですね。
田中◎う～ん……。今すぐにという訳にはいきませんが、「豪血寺」シリーズの続編はぜひ作りたいですねぇ。でも、ここで「いついつ出ます」といってしまうと、あとが苦しくなっちゃうので(笑)。企画が走り始めの頃に、商品化の締切とかを決めてしまうと、やれることがかなり限られてきてしまうんですよ。それはゲームにとってあまりよくない。制約のないゲームはありえませんが、あれもダメ、これもダメというのでは、おもしろいゲームになりそうもないじゃないですか。ですから、あまり早い段階では発売時期とか日程的なことについては決めていないんです。
ＡＧＭ◎締切があるっていうのは、

株式会社アトラス 第二開発部 開発管理課 係長 田中裕之。業務用広報担当として活躍しているが、実は業務用・家庭用のゲーム開発も手がけるハイパーマルチクリエイターである。

アトラスの一押しゲーム

首領蜂

●稼働中
●シューティングゲーム

極彩色の画面、壮快感あふれる攻撃方法など、第一印象はとにかく派手な「首領蜂」。そうしたビジュアル面での演出だけでなく、「避け」にはじまるシューティングの魅力を徹底的に追求した結果、理想的なゲームバランスを実現することに成功。プレイヤーを選ばないゲームだ。

豪血寺外伝 最強伝説

●稼働中
●対戦格闘アクション

キャラクターデザインに新進気鋭の村田蓮爾を起用。ゲーム以外のサブカルチャーにおいても絶対的な支持をかちえている。とかく派手な必殺技やボーカル入りのBGMといった部分が注目されがちだが、迎撃防御といったシステム面にも独創性が光る話題作だ。

 ※P.104の写真の社屋は２月に移転予定の社屋です。

アトラスの色を追求したい

厳しいですよね。
田中◎その苦しさについては、よくご存じのようですね(笑)。
AGM◎ゲームを制作する場合は特に、締切が厳しいと思っていたんですけど……。
田中◎もちろん締切は必要ですよ。開発者はこれでいい、ということのない人種ですから、時間があればあるだけ作り込んでいくわけです。時間をかければかけるだけ良いゲームになるのは、当たり前なのですが、出すタイミングを逃してしまうと売れるものも売れなくなってしまうんですよ。料理と同じで、ネタが新鮮ならそれこそ生でもオイシイわけですが、素材がすっかり古くなってしまうと、どんなに調理がよくても、食べることすらできないじゃないですか。
AGM◎締切というのは、ゲームのアイデアが時代感覚とズレてしまう前に、商品を市場に出すという役目も果たしているのですね。
田中◎ゲームという商品は、テクノロジーが集約されたものですので、技術の進歩というのも締切には影響してくるんですけど。
AGM◎ゲームの企画というのは、やはり開発の方がみなさんでワイワイという感じなのでしょうか？
田中◎そうですね。基本的にウチの場合は、上からコレを作れ、といわれるようなことはありませんね。私もこうして広報の仕事をしておりますが、開発に席を置く人間ですので、そうした原石状態の企画に触れることも多いんですよ。個人的にコレはすごいゲームになりそうだな、と思わされるアイデアはいっぱいありますね。ただ、あくまで会社ですから、何かの制約で企画としては立ち上がらないものもあります。アーケードとかコンシューマーよりも、パソコンのように小回りのきくカテゴリーで、作ってみたらおもしろいんじゃないか、というゲームのアイデアもいっぱい見てきました。ソフト的なものだけでなくて、こういうコントローラーを作ったらどうか、というようなアイデアもいっぱいありますよ。

他とは違った色のゲームを

AGM◎最後に、アトラスさんのゲーム作りに対する姿勢をお聞かせください。
田中◎良い悪いは別として、とにかく他とは違う色のゲームを作っていきたいですね。それが別に「女神」の色である必要はないですし、「豪血寺」の色である必要もないんですよ。ウチとして1番避けたいのは、「アトラスから出たあのゲームはアレに似ている」とか、いわれることなんですよ。アーケードではない話で恐縮なのですが、「峠KING」の時も、クルマで行くならウチは峠だ！ と強く押すスタッフがいて……。
AGM◎開発するために峠を走り込んだりされたんですか？
田中◎早朝、30キロぐらいでトロトロと。それぐらいのスピードでないと、峠道のいろんな特徴を押さえられないんですよ。おかげで、道沿いにラーメン屋を作ることもできましたし(笑)。
AGM◎それも、早朝走り込みのおかげと。
田中◎日中、ゆっくり走っていたら、後ろからあおられちゃいますから。
AGM◎例えば、「峠KING」をアーケードへ逆移植とか、スペック的にパワーアップさせて筐体もオリジナルで、とか考えてらっしゃらないんですか？
田中◎それはちょっと。今のところはないですね。ただ、今は何でもチャレンジしたい、という意欲はたしかにありますね。とにかく、ウチは格闘でなければとか、RPGでなければとか、そういったこだわりはないんで、「プリント倶楽部」がいい例ですよね。「峠KING」にしても、ポリゴンの技術を磨きたいという副次的な目的もありましたし……。ファンの方々に、アトラスが作ったゲームは、他とはひと味もふた味も違うといわれるように、これからも頑張っていきたいですね。

机の上にはコンパネとパソコン。いかにも開発者らしい雰囲気の仕事場。

アトラスゲーム年表

1989
パズルボーイ(GB)
1990
コスモタンク(GB)
1991
ポラックス(AM)
NYニャンキーズ(FC)
1992
ブレイゾン(AM、SF)
真・女神転生(SF)
1993
GP－1(SF)
雀偵物語3(PCD)
オーマイガァー！(AM)
豪血寺一族(AM)
1994
魔神転生(SF)
豪血寺一族2(AM)
真・女神転生II(SF)
ななめでまじっく！(AM)
1995
首領蜂(AM)
豪血寺外伝 最強伝説(AM)
真・女神転生「デビルサマナー」(SS)
プリント倶楽部(PM)

企業プロフィール

1986年に株式会社アトラスを設立。業務用、スーパーファミコン、セガサターン、プレイステーションなどのゲームソフトの開発・販売をおもに行う。アミューズメント施設「ムー大陸」のフランチャイズ展開で郊外型の新しいAMスポットを提案。

ゲーム年表の略称は、GB＝ゲームボーイ、FC＝ファミリーコンピュータ、PCD＝PCエンジンCD-ROM²、SF＝スーパーファミコン、AM＝業務用、PM＝プライズマシーン、SS＝セガサターンを表しています。

G.M.ACCESS

タイトーサウンドチーム「ZUNTATA」メンバー

karu

『きっかけは、やっぱりDQかな』

AGM◎最初に、発売された「karuLAND」のコンセプトをお聞きしたいのですが。

karu◎初めに「逆鱗弾」のCD化の話が出たんですが、曲数が少なかったので、まだCD化されてない他の4タイトルも併せてリリースしようという話になったんです。ジャンルがバラバラだったので、「karuLAND」という、色々あって楽しい〝テーマパーク〟仕立てにしてみようと思ったんです。

AGM◎音楽の方のコンセプトは？

karu◎「逆鱗弾」はメロディラインが分かりやすい、少し前の歌謡曲風にしたんです。複雑な音作りに凝った時期もあったけど、シンプルが一番だな、と思って。

AGM◎他の曲もそういう感じで？

karu◎「パズルボブル」は、何も考えないで作りました。ジャンルがパズルゲームなこともあって、ゲームの邪魔にならない、楽しい曲にしたかったんです。「カプリチオ」は、逆に違う意味で力を入れてしまったんですけど。

AGM◎「カプリチオ」はクレーンゲームですよね、そういったところまで携わってるんですか？

karu◎〝ZUNTATA〟は基本的に何でもやっちゃうんですよ。もぐらたたきでもなんでも(笑)。クレーンゲームの音楽を作りたいとずっと思っていたら、運良く担当することができて。やりたいこと全部やったぞっ、ていう思い出深い作品です。「あっかんべえだあ〜」はもうゲーム自体がお笑い系のパロディだったので、曲も〝イロモノ〟にしてみました。

AGM◎それぞれ個性が違うものを、よくまとめましたね(笑)。

karu◎はい、本当に大変でした(笑)。

AGM◎ところで、ゲームミュージック界は女性の割合はまだ少ないですよね。

karu◎割と閉ざされた世界ですよね。敬遠されがちというか。

AGM◎この業界に入るきっかけとなったのは何ですか？

karu◎以前、音大に通っていて、就職活動をしている時、兄が〝ドラクエ〟をやっていまして。その時初めてすぎやまこういちさんの音楽を聴いて、とても感動したんです。それでふらりと(笑)。

AGM◎ゲームに興味はなかったんですか？

karu◎もう、全然(笑)。ゲームの音楽なんて、ただのピコピコ音だと思ってたから、衝撃は大きかったな。私はきっかけがあったから今ZUNTATAにいるわけですが、女の人って、なかなか接点がないかも知れませんね……。

AGM◎J.A.Mさん(※1)もアルバムに飛び入り参加していますね。

karu◎29曲目の〝パオパオ島へ行こう！〟はJ.A.Mと私の歌が入ってます。いいデキなので、ぜひ沢山の人に聴いてもらいたいです。

AGM◎最後に、今後の抱負を。

karu◎最終的な夢は、遊園地全体の音楽をプロデュースしてみたいですね。もっと身近なことでは、〝シンプル〟でいい曲を作っていきたですね。がんばりますので、応援して下さいね。

AGM◎ありがとうございました。

karu

「ゲーム音楽って、制約があったり、不得手なジャンルを手掛けることもあるけれど、不満以上に勉強になる事のほうが多いんです」と、音楽への熱意を語ってくれたkaruさん。いつも心に夢を描く前向きな姿が印象的。ちなみに名前の由来は、本来のあだ名〝かずちゃん〟が変形し、定着したものらしい。

遊園地のアナウンスが本格志向。ZUNTATAの名作がパビリオンになってたりするのが何だかかわいい。

お年玉 プレゼント！

CD&色紙を3名にプレゼント。住所、氏名、年齢とZUNTATAへの意見を書いてAGM編集部「G.M.ACCESS CDくれよ」係まで送ってね。締切は1月31日当日消印有効。

Zuntata karu

※1…ZUNTATA内の若者3人で結成された、愛と友情のバンド。1stアルバム「デンジャラス・カーヴス」の、ノリノリファンキービートなラップはイキだ。

FROM 六本木・東京

右京万里が占う今月の運勢

右京万里／東京・六本木で「右京万里占い相談室」を開設。相性、恋愛問題等の的確な占いで評判となる。

今月の運勢

がんばる人は、ますます飛躍する今年の始め、いかがお過ごしですか？

今年は、対人関係のもつれや秩序が乱れたり、考え方の衝突が見られる月です。相手の意見に耳を傾けたり、正しいものの見方さえしっかりしていれば、お年玉もいっぱいもらえるし、楽しい旅行に行けたり、いいことづくめの年明けになること間違いなし！

★★★あなたの運命星は★★★

一白水星★昭和 38・47・56 年生
二黒土星★昭和 37・46・55 年生
三碧木星★昭和 36・45・54 年生
四緑木星★昭和 44・53・62 年生
五黄土星★昭和 43・52・61 年生
六白金星★昭和 42・51・60 年生
七赤金星★昭和 41・50・59 年生
八白土星★昭和 40・49・58 年生
九紫火星★昭和 39・48・57 年生

八白土星

やる気が出てトップに立てる月。ただし異性問題に気持ちを移したら頭の中がすべてそのことだけで終わってしまいそう。せっかくゴール間近なのにもったいないヨ。

思い立ったら即実行が勝利への道。迷わず進んでね。

★運命星の位置と暗示→東南
正直・友情・迅速・開発・努力・リーダー

四緑木星

秘密の発覚によって友情や恋愛にヒビが入ったり、第三者によってバランスを崩されたりで困った月です。思わぬところで助っ人が現れますから、落ち着くまでじっとしているのがいいみたい。

気分転換に持ち物を変えると吉。

★運命星の位置と暗示→南
恋愛問題・秘密・助け・公平・優柔不断

六白金星

前進するために黙っておくことが出てきたり、守るための条件があったりしますが、それをクリアして大きな成果が得られます。

中旬から運気が上昇するので、恋人への告白もそれまで待っていい返事をもらいましょう。

★運命星の位置と暗示→南西
秘密・修業・意欲・改革・真面目・優しさ

七赤金星

お友達や目上の人との交流が多く順調に物事が進む月です。相手の意見を熱心に聞いてあげるだけで思わぬラッキーチャンスに恵まれそうよ。わがままは禁物。心配事があったらお友達や先輩に相談していいアイデアをもらってね。

★運命星の位置と暗示→東
学問・健康・忍耐・不安・障害・小細工

九紫火星

今までの実績が評価され、信用が絶大になる月です。

移動によって親しい人、長い間付き合った人との別れがあるのでちょっぴり寂しいけれど、今まで調子が悪かった人は、上昇するきっかけになるからがんばってね。

★運命星の位置と暗示→中宮
信頼・平穏・移動・会合

二黒土星

地道なお金の蓄えができる月。多くは望めないけれど、少額ならうれしいくらいに入ってきます。

口げんかして負けちゃっても、くよくよしないで。味方はそばにたくさんいるはず。きっとわかってくれているわよ。

★運命星の位置と暗示→西
修業・財産・迫力・挫折・堅実・聡明

三碧木星

勝負に強い月です。頭の回転が速くなり行動も敏速で、勝つつもりで体当たりよ。

待ちの態勢の人には、面白いことがありそうにない月だから、何事もなく終わってしまいそう。

ハングリーに挑戦してみよう！

★運命星の位置と暗示→東北
勝利・知恵・融通・中止・活発・なぐさめ

五黄土星

自分からことを起こさなければ、平和で順調な月です。

悪いことを承知で実行したくなったり、無理をしたりする傾向にあって損を招いてしまうの。

流れに逆らわなければ、本来の力が発揮できて大成功よ。

★運命星の位置と暗示→北
安定・破壊・温厚・変化・悪人・善人

一白水星

お金の貸し借りで、トラブルが起きそう。巻き込まれないように注意してね。規則を守れなかったり、年上の人に反抗しないように気をつけてね。

家の中の作業や整理整頓で喜び事、吉報が舞い込みます。

★運命星の位置と暗示→西北
出費・不安・閉鎖・邪心・無謀・援護

次号予告　アーケードゲームマガジン新年第2号は、1月30日(火)全国で発売！

新年第2号特集　さらに充実！好評企画！

アーケード大疑問（仮）

アーケードゲームやゲームセンターをめぐるいろいろな疑問の数々にお答えしようという大出血サービス企画。読者から寄せられたお便りに対して迷回答だ！
君の疑問ははたして解けるかな？

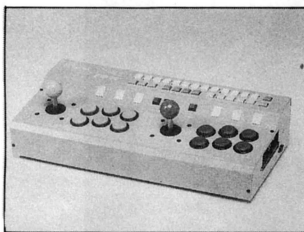
新作ゲーム　年始の話題作満載だ！

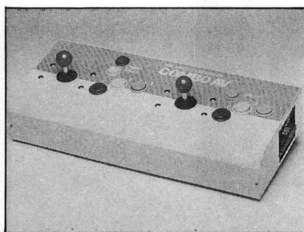
■セガAM２研新作(？)　■リアルバウト餓狼伝説　■マンクスTT
■電脳戦機バーチャロン　■闘神伝２
■ソウルエッジ　■１９××　■スカルファング
■沙羅曼蛇２　■セクシーパロディウス
■ファイティングバイパーズ　ほか多数
(記事内容は変更されることもあります)

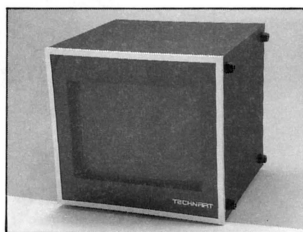
ゲーム関連の記事が書ける人を募集します

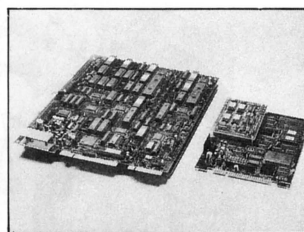
●資格／18歳以上で東京近郊在住、ある程度文章力のある人。●応募要項／ゲームに関する感想やレビューを400字以内にまとめて履歴書といっしょに郵送して下さい。採用の場合ご連絡します。●あて先／〒103東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F ソフトバンク株式会社 アーケードゲームマガジン編集部ライター募集係宛

テクナートのお知らせ。

▶ローンも取扱っております!
(新商品、中古もOK)
▶基板はすべて3ヶ月保証付き!
▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス!
▶第2、第4日曜は営業してます!
(AM10:00〜PM7:00)

パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ/S端子標準対応。
本体 ¥38,000
別売RGB(15ピン/21ピン)ケーブル ¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバータ搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン。
Vタイプ(ビデオ端子対応) ¥30,000
Rタイプ(RGB15・21ピン対応) ¥28,000
VRタイプ(上記両方の対応) ¥33,000

19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン/21ピン対応。15KHz/24KHz切替可。縦画面/横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。
¥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK!

中古基板も常時2,000枚在庫! くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートAG係まで!

「全日本アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

テクナート TEL. 06-643-7641

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13 営業時間 AM10:00〜PM7:30

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

Super Game Anthology Comic Series

スーパーリアル麻雀PV パラダイス オールスター4人打ち
アンソロジーコミック

好評発売中

株式会社セタより現在発売中のスーパーファミコン用ゲームソフト「スーパーリアル麻雀PVパラダイス4人打ち」のアンソロジー・コミックが登場！ リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、コミックだけのオリジナル・ストーリーで大活躍！ 真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック＆イラストが満載！

●定価980円　A5判・240ページ

© SETA CO., LTD 1995.

闘神伝
アンソロジーコミック

株式会社タカラの大人気プレイステーション用対戦格闘ゲーム「ハイパーソリッド闘神伝」のアンソロジー・コミック。美少女キャラ・エリスをメインに、すべて描き下ろしのコミックやイラストを多数収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に、真行寺たつや、沢田一、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る永久保存版コミック！

●定価880円　A5判・200ページ

© TAKARA CO., LTD 1995.

1月下旬発売予定

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説
アンソロジーコミック

The PlayStation BOOKS
闘神伝パーフェクトガイド
定価880円

好評発売中

SOFTBANK CD-BOOK
メモリアルドラマCD&ファンブック
ラングリッサーII

B5判・定価3,800円

エルウィンとレオンとの宿命の戦いが、いま始まる!! ファンブックでは、うるし原智志デザインによるキャラクターの魅力を徹底紹介＆「ラングリッサー」シリーズの歴史を検証。

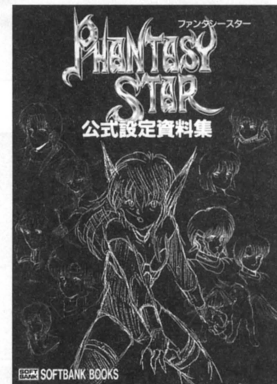
【出演声優】
エルウィン…草尾毅／ジェシカ…藩恵子／シェリー…横山智佐／ヘイン…山口勝平／リアナ…國府田マリ子／レオン…置鮎龍太郎／エリザ…林原めぐみ／レアード…堀川亮／エグベルト…青野武／バルガス…郷里大輔／ナレーター…銀河万丈

SOFTBANK CD-BOOK
メモリアルドラマCD&ファンブック
ファンタシースター

B5判・定価3,900円

セガのゲームソフトを代表するファンタジーRPG「ファンタシースター」ファンブック。セガ監修によるオリジナルドラマCD付き。ドラマCDは、シリーズ4作目「千年紀の終りに」の世界をベースに、シリーズで人気の高いキャラクター、ネイを使ったオリジナルシナリオによるものです。

【出演声優】
ネイ…三石琴乃／スレイ…井上和彦／フォーレン…速水奨／ルディ…阪口大助 ほか

ファンタシースター 公式設定資料集

B5判・定価1,600円

「ファンタシースター」の公式設定資料集。これまでに発売されたIから「千年紀の終りに」までの未公開資料を含め、すべての資料を網羅。アルゴル太陽系年表完全版や用語集、開発者スペシャルインタビューなどから、ファンタシースター通販グッズ、すべてのテレビCMまで大紹介。

【綴じ込み付録】
米田仁士描き下ろし B4判特製ポスター

●定価は税込みです
●お近くの書店でお求め下さい

ソフトバンク株式会社／出版事業部　SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8101

この本なくして、君はすべてのエンディングを見られるか？

プリンセスメーカー
～Legend of Another World～
スーパーガイド

A5判・予価880円

パソコンで大ヒットした
「プリンセスメーカー」が、
装いを新たにスーパーファミコンに登場!
各種アルバイトや習いごと、アイテムのデータはもちろん、
スーパーファミコン版で初登場のカードバトルの攻略まで、
攻略データ満載の一冊!

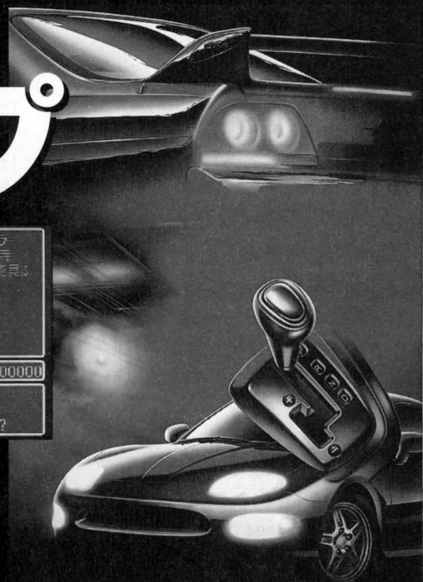
1月下旬発売予定!

ミニストーリーモードやミニゲームも完全攻略!!

ゼロヨンチャンプ
RR-Z
スーパーガイド

A5判・定価880円

ゼロヨン・シリーズ究極のZを制覇するための
ベストチューニング&走りのテクニックを伝授！
“完全なるチャンプ”をめざす人への公式バイブル！

好評発売中!

話題のスーファミソフトを徹底攻略!!
スーパーガイドシリーズ……好評発売中！

これ1冊で、ヨッシーアイランドが120%楽しめる！
ヨッシーアイランド
スーパーガイド
A5判・定価880円
ヨッシーアイランドの完全攻略本。
ヨッシーの基本操作から、各コースのポイント、
さまざまなパワーアップアイテムなどを
わかりやすく紹介。もちろん、全6ワールド、
48コースの詳細なマップも掲載。そのほか、
ワールドごとに用意されているスペシャルステージや
ミニゲームの攻略法も解説！

ガンダム、ゲッターロボなど懐かしいロボットが暴れ回る！
第4次スーパーロボット大戦
スーパーガイド
A5判・定価880円
子供だけでなく20～30代のファンを多く持つ「第4次スーパーロボット大戦」の
全てがわかる完全攻略本。全69マップ攻略はもちろん、
272体にものぼるユニットおよび登場する223人全てのデータを収録。
各ロボットの設定やシリーズの歴史、バックボーンの解説も付いている、
まさに完全ガイド。

末弥純氏の美しいイラストを掲載！
ウィザードリィVI～禁断の魔筆～
スーパーガイド
A5判・定価880円
パソコンRPGの元祖「Wizardry」のSFC版最新作を完全攻略。
マップ攻略を中心に、モンスター＆アイテムのデータを掲載し、
ゲームクリアに直結する情報が満載。
また、人気イラストレーター末弥純氏の描いた美しいイラストを掲載。
攻略だけでは飽き足りないファンにもお勧めできる一冊。

キミもJリーグヒーローになれる！
Jリーグサッカー
プライムゴール3
スーパーガイド
A5判・定価880円
「Jリーグサッカー～プライムゴール3」の完全攻略本。
基本テクニックはもちろんのこと、
今回から可能になったスルーパスを使った高等テクニックや
ゴールを決める必勝パターン解説、
Jリーグ全14クラブの選手データやお勧めフォーメーション、
おまけのミニゲーム攻略法などなど、情報満載！

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社
出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101

■定価は税込みです ■お近くの書店でお求めください

アンケートハガキの書き方

「編集部へひとこと」の欄には、本誌を読んだ感想・意見などを自由に書いていただいて結構です。希望するプレゼントは、番号と商品名を両方書いて下さい。

ハガキ裏の回答欄には、以下の質問事項への答を、黒のボールペンまたは鉛筆で、枠内に正しく記入して下さい。数字は必ず算用数字（1、2、3）で、1つのマスには1字だけ記入します。「今好きなアーケードゲーム」の欄には、ゲーム名をそのまま書いてくれればOKです。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、回答欄を汚さないように注意して応募して下さい。

■回答欄の記入例

	回答が5	回答が08	回答が15	回答が1
良い例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	1

複数回答の質問の場合、回答は左のマスから順に入れるようにお願いします。

01	07	15		

1 性別
1 男性
2 女性

2 年齢

※実数で記入。1ケタの場合は、左のマスに0を入れて下さい。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 自由業
14 アルバイト
15 主婦
16 無職
17 その他

4 あなたがゲームセンターに行く頻度を教えて下さい。

1 毎日
2 週に3〜4回
3 週に2回程度
4 月に2〜3回
5 月に1回程度
6 3カ月に1回
7 半年に1回
8 1年に1回
9 行かない

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（5つまで）

01 ゲーメスト
02 ゲーム遊II
03 マイコンBASICマガジン
04 ファミ通
05 Theスーパーファミコン
06 ファミリーコンピュータマガジン
07 マル勝スーパーファミコン
08 電撃スーパーファミコン
09 THE PLAYSTATION
10 PlayStation Magazine
11 電撃プレイステーション
12 セガサターンマガジン
13 サターンFAN
14 電撃王
15 Game Walker
16 64スーパー
17 ゲームオン／
18 じゅげむ

6 表1から、あなたが持っているハードをあげて下さい（5つまで）。

7 表1から、あなたが購入予定のハードをあげて下さい（5つまで）。

8 今月号でおもしろかった記事を、表2からあげて下さい（5つまで）。

9 今月号でつまらなかった記事を、表2からあげて下さい（5つまで）。

10 あなたが今好きなアーケードゲームを書いて下さい（3つまで）。

11 あなたが好きなゲームキャラクターを書いて下さい（3つまで）。

表1 ハードリスト

01 ファミコン
02 スーパーファミコン
03 PCエンジン
04 PCエンジンCD-ROM²
05 メガドライブ
06 メガCD／ワンダーメガ
07 レーザーアクティブ
08 NEO·GEO
09 NEO·GEO CD
10 プレイステーション
11 セガサターン
12 PC-FX
13 3DO
14 ゲームボーイ
15 ゲームギア
16 バーチャルボーイ
17 Nintendo64
18 コントロールBOX
19 業務用MVS
20 その他

表2 今月号の記事

01 表紙
02 リアルバウト餓狼伝説
03 電脳戦機バーチャロン
04 マンクスTT
05 神凰拳
06 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
07 闘神伝2
08 D&D シャドー・オーバー・ミスタラ
09 特集・筐体……それはボクらの夢のハコ
10 スカルファング
11 沙羅曼蛇2
12 19××
13 麻雀同級生Special
14 テトリス プラス
15 まうすけのオジャマざわーるど
16 オーバートップ
17 タタコット
18 ときめきAVごっこ
19 まる子デラックスクイズ
20 セガパブリシティデザイナーインタビュー
21 AM2研エクスプレスソニックスペシャル
22 スカイターゲット
23 バーチャコップ2
24 基板購入ガイド
25 2度あることはサンドアール
26 占いオババ放浪記
27 セガエクスプレス in AGM
28 ネオジオワールド'96
29 カプコンTIMES
30 コナミファン倶楽部
31 NAMCO CYBER JOURNAL
32 COUNT DOWN A.G.
33 AGM 読者の広場（仮）
34 アーケードTIME MACHINE
35 ゲームメーカー最前線／アトラス
36 G. M. ACCESS
37 マーヴル・スーパーヒーローズ
38 サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
39 ファイティングバイパーズ
40 セクシーパロディウス
41 ピンボールにトライしてみよう／
42 AGM HEADLINE
43 愛と青春のプリント倶楽部
44 付録・電脳戦機バーチャロンポスター

MARVEL COMICS

MARVEL SUPER HEROES

●カプコン●稼働中●対戦格闘アクション

マーヴル・スーパーヒーローズ

対戦シーズン真っ最中！ 中でも異常なほどの盛り上がりを見せているのが、この「マーヴル・スーパーヒーローズ」ではないだろうか。街ではインフィニティ・フィニッシュを含めたエリアルレイブなどのハイレベルなシーンも見受けられ、見物客を楽しませている。

さて…その楽しさ溢れる「マーヴル」、今回の攻略は、ド派手な必殺技が印象的なボス、ドクター・ドームとサノスの倒し方と、ダウンさせた時の追い打ちの決め方、という2つのポイントでまとめてみたい。大いに役立ててくれ。

知識を詰め込んで実際にプレイ。対戦格闘ゲームはこの繰り返しが大切。

今回の攻略ポイント

まず最初は、ＣＰＵ最強かつ最後の砦として君臨するボスキャラ、ドクター・ドームとサノスの攻略として、両者の行動パターンと倒し方をアドバイス。お次は、対ＣＰＵ戦・対戦の両方で有効となる、相手がダウンしたときのチャンスをいかし、より多くのダメージを与えられる「ダウン時の追い打ち攻撃」を特集してみよう。どちらもレベルアップに大いに役立つ情報なので、参考にしてほしい。

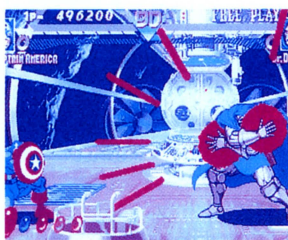
CPUボス徹底攻略
▶中ボス………Dr.DOOM
▶ラスボス……THANOS

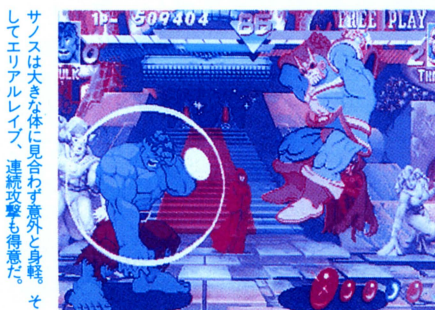
ダウン時の追い打ち講座
▶対戦で最も有効なダウン時の追加攻撃特集！

vs CPU

ドクター・ドーム、サノスを1コインで倒せ！

プレイヤーが使用できるキャラに関しては、ＣＰＵ戦だけでなく、対戦の中でもその能力を把握することが可能だ。しかし、ボスキャラは対ＣＰＵ戦でしか対決できず、細かい特徴までは把握できないのが現状だろう。

そこで今回は、ボス達の細かい能力と倒し方を紹介するぞ。

ドクター・ドームは、飛び道具系の必殺技をメインに攻めてくるのだ！

サノスは大きな体に見合わず意外と身軽。そしてエリアルレイブ、連続攻撃も得意だ。

P114から！

vs HUMAN

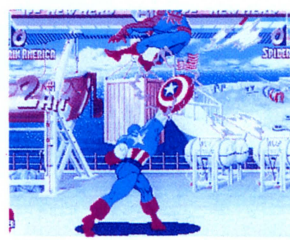
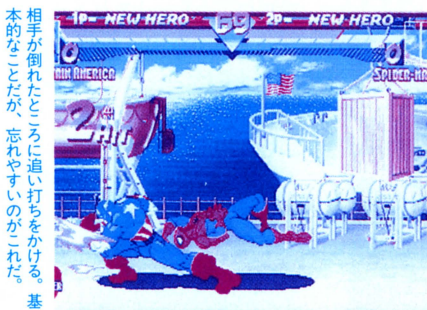
勝つための追い討ちをマスターしよう

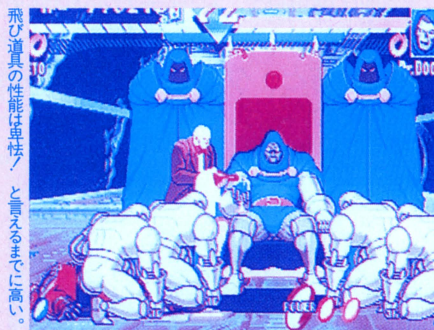
相手に勝つために必要な条件は多数存在するが、そんな中で最も基礎的、かつ重要だと思われるのは〝チャンス時には、より多くのダメージを与える〟ということだろう。今回は、その部分にスポットライトを当てて攻略していくので、これを読んでレベルアップを目指そう。

前号で紹介した基本投げからも、追い打ち可能なものがたくさんあるぞ。

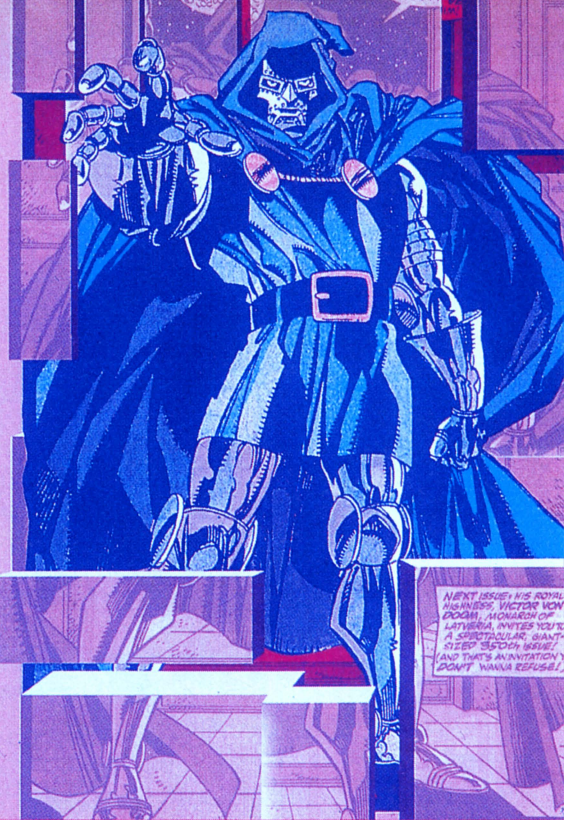
相手が倒れたところに追い打ちをかける。基本的なことだが、忘れやすいのがこれだ。

P118から！

※コマンドはいずれもキャラクターが右向きの時のものです。

鉄仮面の暴君
ドクター・ドーム
Dr.DOOM

多彩な飛び道具の性能を熟知して、空中戦のエキスパート、ドクター・ドームの撃退を目指せ！

飛び道具の性能は卑怯！と言えるまでに高い。

PROFILE

●地球最高と言われる天才科学者だが、冷酷なエゴイストで誇大妄想狂。
●鎧に兵器を内蔵している。
●東ヨーロッパの小国、〝ラトベリア〟の支配者で、自分がいずれ地球全土、宇宙全体を統治すべきである、と強く〝確信〟している。
●その鉄仮面の下には、科学実験の失敗で醜く傷ついた顔が隠されており、彼の素顔を見て無事に生き延びた者はいまだかつていない。

暴れまくるビーム野郎！　これがDr.DOOMの攻撃なり!!

その1★フォトンショット

ドクター・ドームを中心に身体からピンク色のレーザーを放射状に出すのがフォトンショット。地上で出した場合はドクター・ドームを中心に10本のレーザーを、空中で出してきた場合は相手キャラ方向に5本のレーザーを扇状に放出する。広範囲に攻撃してくる必殺技なので、対処が難しい攻撃だ。

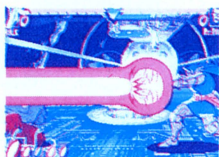
間合いが遠い状態だと撃ちかかってこられやすいことになってしまう。注意が必要だ。

その2★モレキュラーシールド

地面から巻き上げた石つぶてを回転させながら自分の背の高さあたりまで上昇させ、一気に飛ばしてくる必殺技。これがヒットすると約10ヒット（状況により変化する）技となる。威力はあまり高くないが、ガードした場合もそれなりに削られてしまうため、嫌な必殺技の1つと言えるだろう。

無数の石つぶがドクター・ドームを取り巻き、まるでバリアを張るような形となる必殺技だ。

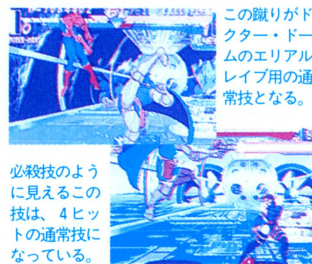
その3★プラズマビーム

両腕を振り上げ、手を前方にかざして太いレーザーを発射する飛び道具。技のモーションに入ってからレーザーが出るまでの時間が非常に短いので、反応速度が速い人でない限りモーションを見てからガードというのは難しい。間合いが遠いと連発してくることが多いので、警戒しながら近付こう。

この技は、射出速度が速く、判定も強い。撃ってくるパターンを見極めて攻撃しよう。

その他★通常技

地上で多用してくるのが蹴り上げる2段技。これがヒットすると、高い確率で蹴り上げ1段目→立ちパンチとつないでくる。そして2段目まで入るとエリアルレイブへと続く。

空中では対空技として、銃を撃つ通常技を多用してくるぞ。

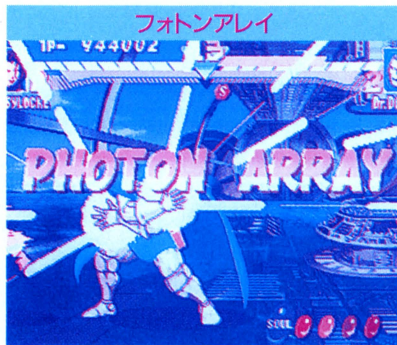
この蹴りがドクター・ドームのエリアルレイブ用の通常技となる。

必殺技のように見えるこの技は、4ヒットの通常技になっている。

これがDr.DOOMのインフィニティだ!!

両手をクロスさせると同時に、フォトンショット同様、10本のレーザーを扇状に連射してくる。

ドクター・ドームは飛び道具以外の技ではあまり積極的に攻めてこないのでインフィニティ・ゲージがたまりにくい。したがって、こちらがジッと待ち続けるなど、おかしな行動を取らない限り使ってくる可能性は低い技だ。

この技は、レーザーが画面全域をカバーするほどハデですさまじい攻撃だが、威力の方は他のインフィニティ・フィニッシュと比べるとそれほど高くない。

フォトンアレイ

VS. Dr. DOOM 地上編

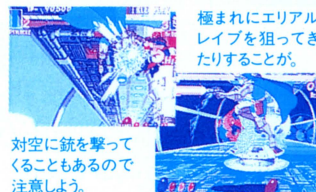
ドクター・ドーム戦は、奴が地上にいるときがチャンス。ジャンプやダッシュジャンプから攻撃すれば「しゃがむor攻撃を出そうとする」などの反応を見せ、攻撃が入りやすい。ガンガン飛び込み、空中攻撃→地上攻撃→エリアルレイブや連続技を決めまくろう。

ドクター・ドームが地上にいたら、ひたすらジャンプ攻撃を狙っていこう。

各キャラのジャンプ軌道を把握して飛び込もう。

間合いが離れている場合はダッシュジャンプで。

VS. Dr. DOOM 空中編

ドクター・ドームは飛行能力を持っている。しかも高性能の飛び道具を乱射するので、空中戦にはやたらと強い。こちらから空中戦を挑む場合、技の隙を見計らって攻撃を仕掛ける以外に手はないぞ。

極まれにエリアルレイブを狙ってきたりすることが。

対空に銃を撃ってくることもあるので注意しよう。

一番厄介なのがこのフォトンショットだ。

プラズマビームを撃たれた場合

遠い間合いからプラズマビームを撃たれた場合、プラズマビーム×2→フォトンショットというパターンが多い。よって、ジャンプ攻撃が届く位置でガードしたら２発目までの間にジャンプ攻撃を狙い、それより遠い間合いのときは近付くことに専念すれば良い。

地上で撃たれた場合は、とりあえずガードしておこう。

空中で撃たれた場合はジャンプ攻撃で叩き落とせ！

プラズマビームに合わせてジャンプ攻撃を狙い、エリアルレイブまでつなげよう。

DOOMが飛行していたら？

スパイダースティングやスターズ＆ストライプスなどの対空技があるキャラはそれらで落とし、その他のキャラはスーパージャンプの後に攻撃すれば良い。ただし、ドクター・ドームの斜め下45度の位置は危険なのでそこを避けた位置から攻撃を仕掛けること。

昇龍系の対空技を持つキャラは、ドクター・ドームの真下あたりから技を当てにいこう。

スーパージャンプから攻撃する場合は、プラズマビームをかわせる位置から飛ぼう。

フォトンショットを撃たれた場合

近くでガードしたときは、ダッシュ攻撃からエリアルレイブへとつなぐ。遠くでガードした場合は反撃できないが、２発セットで出してくることが多いので、１発目から２発目までの間に近付こう。

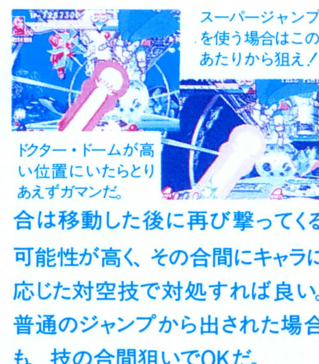
近距離でガードした時のみ反撃ができる。それ以外の間合いはひたすらガマン。

空中からビームを乱射してきたら？

フォトンショットを低い位置で撃ってきたら、とりあえずガード。そしてガードの硬直がとけたと同時に、昇龍系の必殺技かジャンプ、スーパージャンプ攻撃で叩き落とそう。高い位置で撃たれた場合は連射される恐れがあり、こちらの技が届く前にフォトンショットが当たる可能性が高いため、ガードを固めておいた方が無難だ。

ドクター・ドームが飛行能力を使ってプラズマビームを撃ってきた場合は移動した後に再び撃ってくる可能性が高く、その合間にキャラに応じた対空技で対処すれば良い。普通のジャンプから出された場合も、技の合間狙いでOKだ。

プラズマビームを撃ち終わる瞬間を見計らってドクター・ドームの真下へ。

そして間髪入れずにスパイダースティングなどの昇龍系の技を決めよう。

スーパージャンプを使う場合はこのあたりから狙え！

ドクター・ドームが高い位置にいたらとりあえずガマンだ。

モレキュラーシールドを出してきた場合

技の出始めならば、ほとんどの攻撃で止めることができる。しかし、止め損ねると確実にモレキュラーシールドをくらってしまうので危険だ。したがって、この技は石が出きって停滞した時を見計らってスーパージャンプで避け、降り際に攻撃を加えれば良い。

技の出かかりを止めるのは難しい。技を喰らう覚悟がなければガードしよう。

確実にいくならスーパージャンプでかわし、落ち際から攻撃を開始しよう。

フォトンアレイを撃たれた場合

ハッキリ言って、ひたすらガードする以外に手だてはない。そしてガードの後に一応、ダッシュの速いキャラのみ反撃することができるが、それ以外は泣き寝入り状態。この技で削り殺されたら、運が悪かったと思ってあきらめよう。

オマケ：ブラックハートの場合

スーパージャンプから強キックを出し、ヒットしたら立ち弱キック→立ち中パンチ→エリアルレイブもしくはインフェルノ、アーマゲドンが決まる。強キックをガードされたら立ち中パンチ→スーパージャンプ強キックと繰り返そう。

スーパージャンプ強キックをガンガン出そう。

インフィニティゲージがたまっていたらアーマゲドンを決めろ！

狂える天帝 サノス THANOS

天帝サノスの攻撃から行動パターン、そしてジェム必殺技まで、すべてを細かく紹介&攻略するぞ。

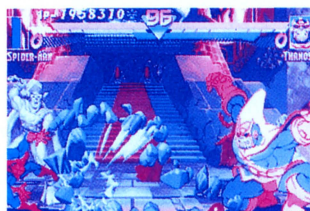
性能や行動パターンを覚えて撃破しろ！

PROFILE

●宇宙最強の秘法、〝インフィニティ・ジェム〞を手に入れて全宇宙を操りもてあそぶ、死と恐怖の絶対者。
●みずからの手で敵をねじ伏せ、ひねり殺すことに無上の快感を覚える。
●土星のタイタンに生まれた半神。
●同胞を全滅の危機にさらし、生みの母をもみずからの手で殺した。
●物理法則も自在に歪める宇宙最強の秘法を使い、銀河は彼の狂った遊戯の舞台となる。

凶気の猛攻！ それがサノスだ!!

通常技がメイン攻撃!?

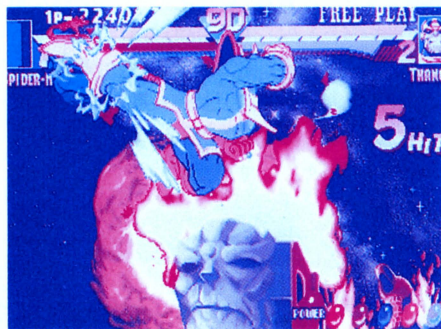
サノスが多用してくる地上攻撃は必殺技だらけのように見えるが、実は岩を使った攻撃や火を使った攻撃などは通常技扱い。そして、これらの技は一発くらうと連続技に持ち込まれることが多く、かなりのダメージを受けるうえにインフィニティ・ゲージが約一発分たまってしまう。これだけでも十分強いサノスだが、これに加えてエリアルレイブまで決めてくるのだから、まさに最強の敵と言えよう。

通常技はガード・ヒットを問わず、インフィニティゲージがアッという間にたまる。

サノスは6種類のジェムをインフィニティ・フィニッシュの代わりに使ってくるぞ。

まずは行動パターンを覚えよう

こちらが動かない、もしくはダッシュなどで近付くという行動を見せると〝地面を持ち上げて岩のつぶてを飛ばす〞攻撃と〝地を這う火柱を出してくる〞ことが多い。

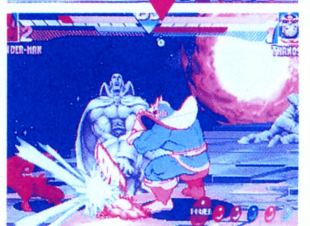
それらの攻撃でインフィニティ・ゲージがたまったら、すかさず何らかのジェム必殺技を使用するのがサノスの行動パターンだ。

その他にも、右の写真のような行動パターンを多用してくるので、あらかじめ頭に入れておくべし。

インフィニティ・スペシャルを当てないと、サノスはジェムを落とさない。

あまりお目にかからないエリアルレイブは、しゃがみパンチからスーパージャンプで決めてくる。

ジャンプすると……

ジャンプ攻撃を仕掛けると、地面からはぎ取った岩を振り回す技、ソウルジェム、リアリティジェムなどを対空技として使ってくる。ジャンプ後は必ず空中ガードしておこう。

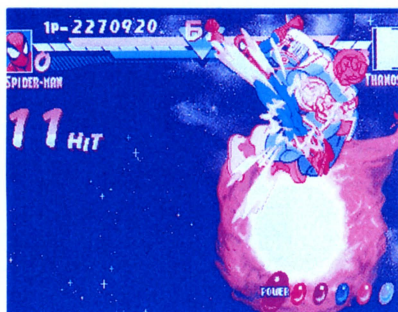
ジャンプしてくると…

サノスが飛び込んできた場合は、斜め下に急降下する技→火柱というコンボか、通常技を空中→地上とつなげてくるパターンを多用してくる。これらは素早く立ちガードで防ごう。

攻撃方法と反撃ポイントを見極めろ！

基本はジャンプ攻撃

地上から攻めていくと岩を使った攻撃と火柱で足止めされてしまうため、最良の攻撃方法は空中からのジャンプ攻撃になる。

大まかな攻撃手順としては、ジャンプ攻撃→地上攻撃→エリアルレイブor連続技というパターンがベストということになるが、ブラックハートにはこの戦法は適していないため、基本的にはジャンプ強キック→立ち中パンチ→エリアルレイブというパターンを狙おう。間合いが離れていて立ち中パンチが当たりそうもない時は、インフェルノに変えればよい。

サノスにはジャンプ攻撃が決まりやすい。

ジャンプの間合いを覚えてジャンプ攻撃を決め、エリアルレイブに持っていけるようになれば、勝利は目前だ。

隙を見つけて反撃しよう

サノスが仕掛けてくる攻撃は、全体的に隙の小さい技ばかり。したがって、技が出るのを確認してからや、ガードしてから反撃できる技は限定されてくる。

その限定された技とは、頭についた角のようなもので突進してくる必殺技タイタニックラッシュと、ジェム必殺技のスペース・ソウル・タイムの4つ。タイタニックラッシュは、ガード直後に反撃。スペースとタイムは、技が出たのを確認してからジャンプ、スーパージャンプで攻撃できる。ソウルは、間合いが近くダッシュが速いキャラという条件下なら反撃OK。

タイムはジャンプ攻撃で。

ソウルは条件限定だが反撃できる。

スペースは岩が下から上に上りきったらスーパージャンプ。

ジェム必殺技の特徴をつかもう

ジェム必殺技とは？

基本の10戦士とドクター・ドームのインフィニティ・フィニッシュに相当するのがジェム必殺技だ。

6種類のジェムは、各々違う効力を持っており、基本キャラが使用するとジェムに応じた効力の恩恵を受ける。だが、サノスが使用した場合、恐ろしいことにすべてインフィニティ・フィニッシュと同じ扱いとなる。無論、インフィニティゲージは消費するわけだが、容易にゲージをためることができるので使いたい放題だ。ここではその性能と対処法を紹介するぞ。

POWER

パワージェムは、追い打ちとして多用してくる多段ヒットの飛び道具。遠距離で出された場合は、ジャンプかスーパージャンプでかわし反撃することができる。

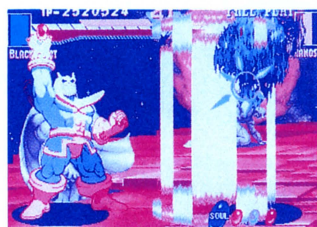
TIME

光の円柱を飛ばしてくるタイムジェム。当たると自キャラのスピードが一定時間遅くなる。円柱の移動スピードが遅いのでジャンプで避けられる。ガードも可能。

SPACE

空中に異空間を作り、地面から石つぶてを吸い上げ、自キャラにそれを降らす技。石つぶて吸い上げ時にガードをしてしまった場合はそのままガードするしかない。

SOUL

ジェムを上にかざし、そこから電撃をこちらに向けて出す技。これがヒットするとダメージを受けるうえにサノスの体力が回復してしまう。対処法はガードのみ。

REALITY

自キャラを中心に左右から石柱が迫ってきて挟まれてしまう技。使用頻度の高い技でヒット判定が強く多段ヒットの厄介な攻撃。この技は堅実にガードしよう。

MIND

タイム同様あまり見かけないマインドジェム。使用されると一定時間レバー操作の左右が入れ替わる。使われた瞬間に無条件でその状態となるので対処法はない。

チリも積もれば山となる・小賢しいけど侮れない・それが……

投げ＆ふっとばし攻撃からの追い打ち（とその対処）

さて、ここからは内容を切り替えて「投げ＆ふっとばし攻撃からの追い打ち」について触れてみよう。マーヴルでは、投げや足払いなどで転倒した直後に〝受け身を取れなかった〟相手に対して「追い打ち」がかけられる。キャラごとに追い打ちの内容は違ってくることから〝どのキャラが、どんな状況で追い打ちが可能になるのか〟を知っておくことが重要になる。

まずは「追い打ちをかけるための基礎知識」を知り、その後で各キャラごとのワンポイント解説を参照してほしい。ちなみに、文中に出てくる〝ふっとばし攻撃〟とは、相手をダウンさせ、かつ追い打ちが可能な攻撃のことを指す。

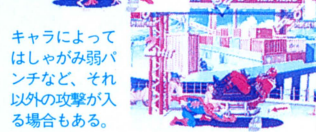
追い打ちを極めれば、勝率は間違いなくアップする。確実に押さえておきたいところだ。

追い打ちは、かけられた（または、かけられそうになった時）の対処法も覚えておこう。

ふっとばし攻撃からの追い打ち

ここで言う「ふっとばし攻撃」とは、ヒットした直後に相手が地面に倒れて（ダウン）してしまう攻撃のことを指す。ほぼ全キャラに共通するふっとばし攻撃は一般に「足払い系の技」に多いが、必殺技の中にもダウンを奪えるものは存在する。さて、ふっとばした相手に対する追い打ちだが、これは〝相手が地面に叩き付けられた瞬間〟に狙う必要があり、更には〝足元を攻撃できる技でなければヒットしない〟という条件が付く。

相手をダウンさせる技は、足払い系の技が多い。

地面に叩きつけられた相手への追い打ちは、弱足払いから入るのが普通だが…。

キャラによってはしゃがみ弱パンチなど、それ以外の攻撃が入る場合もある。

足元を攻撃できる技とは、主に〝足払いなどの低い位置を攻撃する技のこと〟を指すが、ダウンしているキャラのサイズによっては、通常であればヒットしないような攻撃が当る場合もある。また、一部の飛び道具を持つキャラの「強足払い→キャンセル飛び道具」は〝前転起き上がりで回避できない状態〟でヒットしていることから、この項では「連続技」として扱う。

あくまでも〝回避を失敗した相手への追い打ち〟が主題である。

追い打ちは、相手が地面に叩き付けられた瞬間でないと間に合わない。

よって、タイミングが早すぎたり、遅かったりすると右のようになってしまう。

回避できない追い打ちは、連続技として取り扱う。

投げからの追い打ち

ここでは投げ技からの「追い打ち」について述べるが、各キャラごとの「投げ技の特性」については、前号でも軽く触れているので参考にしてほしい。また、投げ技の種類によっては「ふっとばし攻撃」の例と同様に〝受け身を取れない状態で追い打ちが入る〟ケースがあるが、この場合も「連続技」の範疇に入るものとする。さて、投げ技で地面に叩き付けた相手への追い打ちだが、これは当然のごとく「追い打ちが届く範囲に相手が叩きつけられている」必要がある。この条件は結構キビしく、多くのキャラは条件を満たすために「画面端で、かつ相手を壁際に」投げつけなくてはならない。なぜ画面端なのか？　というと、相手キャラの重量によって投げた後の落下地点が変化してしまい、確実に追い打ちが入るとは言い切れなくなってしまうからだ。その点、画面端なら相手が目の前に叩き付けられ、容易に追い打ちが狙えることになる。こういった限定された状況は少ないかもしれないが、機会があったら必ず狙ってみよう。

軽いキャラは、投げた時に遠くへと飛んでしまう。

キャラごとに投げの特性は著しく異なっている。

同じ投げでも、画面中央から普通に投げを入れてからの距離と……。

画面端で投げたのとでは、追い打ちの入れやすさが格段に違う。

投げ（受け身失敗）＋追い打ちはダメージ大。狙うべし。

エリアルレイブ後の追い打ち

エリアルレイブで相手を空中から地面に叩き付けた場合、投げやふっとばし攻撃の時と同様に、追い討ちがかけられる。ただし、自分が相手より先（もしくは同時）に着地していることが必須条件。

自分が先に着地していないと、追い討ちは難しい。

ただしエリアルレイブ直後の追い打ちから〝スーパージャンプ〟は不可で、更には〝キャンセル必殺技（インフィニティ含む）が出せない〟という２つの制約が存在する。投げやふっとばし攻撃と違って受け身が取れないだけに、この制約は妥当な線といえよう。

投げなどで地面に叩き付けた相手には、必殺技による追い打ちが可能だが……。

エリアルレイブで地面に叩き付けた相手への追い打ちは、通常技のみ。

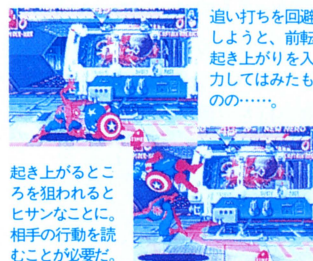
投げられてしまった時の対処法
受け身を取るコツ

前号でも説明したとおり、投げを回避するにはまず(A)投げがカチ合った瞬間に起こる〝投げ抜け〟と(B)地面に叩き付けられたときに行なう〝受け身〟と(C)ダメージ覚悟で相手側に前転して反撃を狙う〝前転起き上がり〟がある。

ダメージ覚悟で行う(C)は別として、受け身を取りにいく場合はレバーを左右どちらかに入れたまま、地面に叩き付けられる瞬間に中・強パンチボタンを〝タタン〟とずらしながら入力すれば、成功率はかなり高くなるぞ。

ふっとばされた時の対処法
前転起き上がりのポイント

ふっとばし攻撃からの追い打ちを回避すべく前転起き上がりを試みた際に〝相手が追い打ちをかけずに様子を見ていた〟場合、前転からの起き上がりに投げや何らかの攻撃を重ねられてしまうことがある。また、ふっとばし攻撃キャンセルインフィニティによる追い打ちは、前転の入力タイミングを誤りやすいので注意が必要だ。

追い打ちを回避しようと、前転起き上がりを入力してはみたものの……。

起き上がるところを狙われるとヒサンなことに。相手の行動を読むことが必要だ。

倒れる直前のインフィニティはタイミングが取り難い。

キャラクター別・追い打ち攻撃ワンポイント解説

スパイダーマン

ふっとばし攻撃で追い打ちが狙えるものは、強足払いとウェブスイング（空中ヒット時のみ）の2つ。追い打ち攻撃は、しゃがみ弱パンチor弱足払いからのチェーンコンボ→エリアルレイブがオススメ。投げに関しては、強パンチで出すと即座に相手を地面に叩き付けてしまうため、追い打ちをかける前に相手が起き上がってしまう点に注意。追い打ちを狙う時は、必ず中パンチによる投げを使おう。ちなみに、投げた後の追い打ちは画面端でしか決まらない。

追い討ちは空中でヒットしたときのみ可能。

何気ない強足払いヒットも追い打ちのチャンス。

画面端に投げた時は、狙ってみる価値アリ。

キャプテン・アメリカ

強足払いとスターズ&ストライプスが、ふっとばし攻撃に該当する。スターズ&ストライプスの場合、弱以外で出すと相手の起き上がりのほうが先になってしまう点に注意。追い打ちは、倒れた相手との距離が近ければ弱足払い→しゃがみ強パンチ→エリアルレイブ、やや離れていた場合は弱足払い→立ち強パンチ→キャンセルシールドスラッシュがいい。投げからの追い打ちについては、空中で連続技がキメられてしまうキック投げのみ覚えておけばOK。

弱以外では追い討ちが間に合わないぞ。

この状態で間合いが近ければ、エリアル狙いが吉。

性能はピカイチ。パンチ投げがかすんで見える。

アイアンマン

追い打ちが可能なのは、中足払い、リパルサーブラスト、投げの3つ。リパルサーブラストに関しては、相手が近くに落下した場合のみ追い打ち可能。追い打ちは、エリアル狙いなら弱足払い→しゃがみ中パンチ、それ以外は中足払い→立ち強パンチ or キャンセルリパルサーブラストがオススメ。投げからの追い打ちは強パンチ投げがやりやすい。中パンチ投げでも可能だが、投げの硬直が解けると同時にダッシュから狙う必要がある。

リパルサー自体が2ヒットしないと追い打ちはムリ。

中足払いは、間合いを詰めつつダウンが狙える。

中パンチ投げからの追い打ちはかなり難易度高し。

ハルク

追い打ちが可能なのは、ガンマチャージ、ガンマトルネード、投げの3つ。必殺技に関しては、ガンマチャージがやや離れた間合い（中キックが届く程度の距離）から、ガンマトルネードが〝自分が画面端を背にした状態〟でないと、それぞれ追い打ちが狙えない。

単発で当てて、倒れたところに追い打ちを狙おう。

追い打ちは、弱キック→キャンセルガンマトルネードやしゃがみ強パンチ→ガンマクラッシュなど。

投げからの追い打ちは、画面端で行った場合のみ可能だ。

画面端を背にしていることが条件。機会は少ないかも。

画面端のみ追い打ち可。やはり機会は少なそう。

ウルヴァリン

追い打ちが可能なのは、中足払い、スライディング（レバー相手方向斜め下＋強パンチ）、中パンチ投げ、バーサーカーバレッジX（以後バレッジX）の4つ。追い打ちは、弱足払い→立ち強キック→エリアルレイブ、またはバーサーカーバレッジ（強）orバレッジXを

中足払いは多用しない技だけに、狙う機会は少なそう。

バレッジXの追い打ちでエリアルは出せない。

当てるにいくパターンがオススメ。投げからの追い打ちは、硬直が解けると同時にスライディング→バーサーカーバレッジ（強）もしくはバレッジX→通常技による追い打ち（画面端のみ）がいい。

投げた直後にスライディングから追い打ちが可能だ。

サイロック

強足払い、中パンチ投げ、サイブレイドスピン、サイスラストから追い打ちが可能。サイブレイドスピンの場合、対象となるキャラと当てた時のタイミングによっては技の硬直で追い打ちが間に合わないことがある。追い打ちは、しゃがみ強パンチからエリアルレイブ

強足払い→キャンセルサイスラストがお手軽かつ強力。

サイスラストは上に持ち上げるのがお約束。

に持ち込むのが基本パターン。サイスラストの場合はボタン連打で相手を引きずりつつ、空中に持ち上げた後で更に追い打ち。投げに関しては、中パンチ投げからの連続技狙いのみ覚えておけばいい。

投げた直後に、ダッシュから連続技へと持ち込もう。

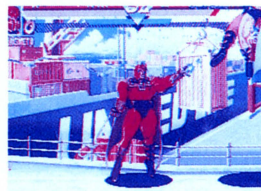
マグニートー

ふっとばし攻撃に該当する技は、マグネティックテンペストのみ。

強足払い（スライディング）もダウンこそ奪えるが、肝心の追い打ちが入らない。ただし、マグニートーは投げからの追い打ちが強力。レバー横で普通に投げてもカンタンに回復されてしまうが、投

キャンセル必殺技は入るが、追い打ちはムリみたい。

地上の相手にテンペスト……実用性は低い。

げた瞬間に〝レバーを斜め上〟に入れることで滞空時間を稼げば、テックヒットでもされない限り確実に追い打ちが入る。追い打ちは、しゃがみ強パンチからのエリアルレイブを狙っていこう。

マグニートーと言えば、やはり投げからの強力な一発。

ジャガーノート

ふっとばし攻撃に該当するのは、中足払い、ジャガーノートパンチ、ジャガーノートヘッドクラッシュ（以後ヘッドクラッシュ）の3つ。

追い打ちは、インフィニティ・ゲージがたまっていればヘッドクラッシュでキマリ。それ以外では、弱→中足払い、アースクェイク、

地味ながらダウンを奪える中足払い。リーチもある。

ジェムを奪う目的での追い打ちならばコレ。

ジャガーノートパンチなど。投げからの追い打ちは画面端のみ可能。

エリアルレイブを狙う場合はしゃがみ強パンチ→（以後ジャンプ）弱パンチ→中パンチ→強パンチ→強キックがオススメだ。

投げからの追い打ちは、中パンチ投げが屈辱的でヨイ。

ブラックハート

追い打ちが狙えるのは、強キック、投げ、インフェルノ、ハートオブダークネスの4つ。強キックに関しては、この項で扱っている「ふっとばし攻撃」とは異質な技のように見えるが、他に該当する技もないのであえて取り上げてみた。追い打ちは、弱足払い→立ち

倒れないけど……一応、追い打ち可能な技ってコトで。

インフェルノからの追い打ちは狙い目だぞ。

中パンチ→エリアルレイブが無難なところか。画面端であれば、中インフェルノ→立ち中パンチ→キャンセル中インフェルノ…という怪しげな連係（？）技も。投げからの追い打ちは、画面端のみ可能だ。

キャラがキャラだけに、投げの追い打ちは狙いにくい。

シュマゴラス

ふっとばし攻撃に該当する技は、ミスティックスマッシュとカオス・ディメンションの2つ。後者の場合は、投げを決めて地面に落ちている相手に追い打ちがかけられる（最初は、CPUが仕掛けてくる追い打ちを参考にしてみよう）。

倒れた相手への追い打ちは、立

ヒット後、遠くへ飛んでしまうと追い打ちが入らない。

単体でも威力が大きいのに追い打ちまで入る。

ち中キック→エリアルレイブ、弱足払い→キャンセル必殺技など。

投げに関しては、パンチ・キックを問わず追い打ちが入る。ただし、体重の軽いキャラは遠くへと飛んでしまう点にだけ注意しよう。

投げはパンチ・キックに関らず追い打ちが可能だ。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣™

●SNK ●発売中 ●格闘アクション ●MVS、NEO・GEO

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

ゲームが発売されて、すでに2カ月あまりが経過した。しかし、ゲーセンでは対戦ばかりで、なかなかCOM斬紅郎と闘う機会が与えられないのが事実。しかし、家庭用が発売され、いざ斬紅郎と御対面してしまったら、おそらくは一瞬で、その凄まじい攻撃力の前に平伏させられてしまうだろう。そこで、今回は斬紅郎の攻撃方法から、全キャラで斬紅郎を倒す手段を大公開することにした。そして後半は、対戦をベースにした、究極ともいえる連続攻撃を伝授する。対戦で、いかなる状況からでも逆転できる、超強力な連続攻撃を身に付けるのだ。

ここに最強最後の無双剣を贈る!

序章　これぞ無限一刀流～壬無月斬紅郎の姿

今回の〝斬紅郎無双剣〟において、最強最悪の存在。無限一刀流という剣術を使う、鬼と呼ばれる男。もちろん、こいつがラスボスなのだ。その斬紅郎の、すべての必殺技がここにある。しかし、斬紅郎の恐ろしさは、必殺技だけではない。こいつには、牙神や覇王丸をも凌駕する、一撃必殺ともいえる攻撃力が秘められているのだ。

ゲーム途中で表示される、斬紅郎を表すデモ画面。恐ろしく強そうなことが感じ取れる。

ついに出現する、その姿。どのキャラよりも長い刃〝紅鋼怨獄丸〟を装備する。

その攻撃たるや、牙神幻十郎を強力にしたような感すらある。

●無限流 無法拳

正拳突きを出しながら移動してくる。見た目は「餓狼伝説」のテリーのバーンナックルだ。

●無限流 無限砲

剣を下から上に振り、巨大な三日月を描く。電撃系のダメージらしい。

●無限流 不動

当て身系の技。攻撃を受け止めてから反撃する。最終ラウンドでよく使用してくる。

●無限流 天誅

空中必殺技。覇王丸の空中烈震斬に似ている。垂直に落下してくる攻撃だ。

●無限流 疾風斬

地面を這う飛び道具技。近距離だと、振る剣にも攻撃判定がある。硬直時間も長そう。

●無限流 天崩斬

踏み込んで相手に体当たりをし、すくい上げるようにして相手を斬る。

●無限流 一刀斬

近距離での蹴り技。最初の蹴りが当たると、そのまま3段攻撃になる。

●無限流 無双震撃斬

地面を揺らして動きを封じ、相手を引き寄せて攻撃する武器飛ばし技。立ちガード不可。

 ※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。

第一章 CPU斬紅郎を全キャラで倒す

斬紅郎は、対COM戦での第12戦目に出現する。最初は通常の２本先取で試合が行われるが、そこで勝利すると、最終戦として、１本先取の闘いに勝利しなければばいけないことになる。ここで敗北すると、コンティニューしても、２本先取の試合から始めなければばいけない。ほとんどのキャラの設定上の最終目的〝壬無月斬紅郎〟についてのみの攻略を、ここで大公開する。斬紅郎までの攻略法は、通常技を主体にするため、剣質による違いは記載していない。

▲今月のターゲット
壬無月斬紅郎

斬紅郎の全ての技の攻撃力の高さを考えると、１つ間違えると、体力半分を失ってしまうので、確実に必勝法で倒したいところ。

斬紅郎の基本パターン

斬紅郎を攻略するために使用する、キーになる技は、遠距離立ち中斬りだ。最初に、自分が画面端に移動し、そこから相手の技を誘って反撃する、という寸法。下にある３種類の攻撃は、中斬りをガードさせた後に斬紅郎が出してくる攻撃だ。

ここにある攻撃パターン以外を使用した闘いは、かなり難しい。自分から攻撃すると、確実に反撃されてしまうので注意。

①強斬り

この攻撃をガードした後には、中斬りなどが入りやすい。最もよく出してくる技だ。

②無限流 無法剣

自分が画面の端にいる場合、最も密着する状態になる。連続技を入れるチャンスだ。

③弱斬り

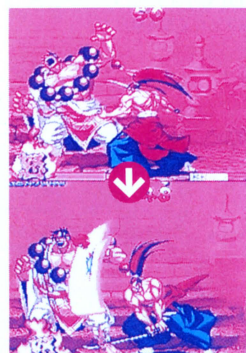
弱斬りを出してきた場合、その後の行動が2種類ある。一つは何もしてこない。もう一つは、強斬りを出してくる。どちらにしても、一瞬相手の行動を待とう。

斬紅郎までの11戦を闘い抜くには？

斬紅郎の攻略法はこの後にして、そこまでの11戦は、どう勝ち抜いていけばいいのだろうか？　という疑問には、ここで簡単に答えるとしよう。基本的に、投げ系の必殺技があるキャラは、飛び込み（攻撃を出さない）から必殺投げ技でOK。その他のキャラは、その他の３種類の攻撃で大丈夫だ。ちなみに、ここでの攻略は、レベル４を基準にしているため、それ以上ではやや苦しいかもしれない。

黒子は必ず6戦目に出現。黒子の剣質はランダムだ。

パターンA 投げ

最初の２～３戦でのみ使用可能。ジャンプから防御崩しでよろめかして、そこに強斬りなどを入れる。後半の試合では確実に使用不能。

すかしジャンプから投げにいく。よろめかした後には強斬りを入れよう。場合によっては、後方からの連続攻撃を入れることもできる。

パターンB コマンド投げ

同じくジャンプから、必殺投げ技を入れる。ほとんどの相手に使用できるが、狂死郎や覇王丸などには不可。ジャンプ攻撃を出さないこと。

同じくジャンプからコマンド投げ。ほぼ確実に決まる。投げた後は、一旦下がって、再び飛び込んだ方が、より確実に決まるぞ。

パターンC ジャンプ攻撃

ジャンプ強斬りを出し続ける。相手の近くでは垂直ジャンプで同じく強斬りを。天草など、攻撃が下を向いてないキャラは別の技に変更。

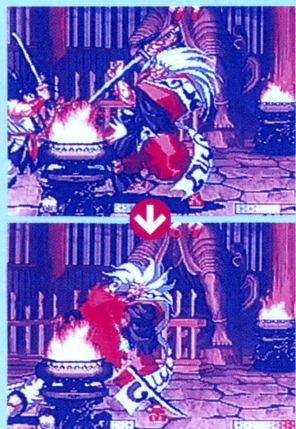
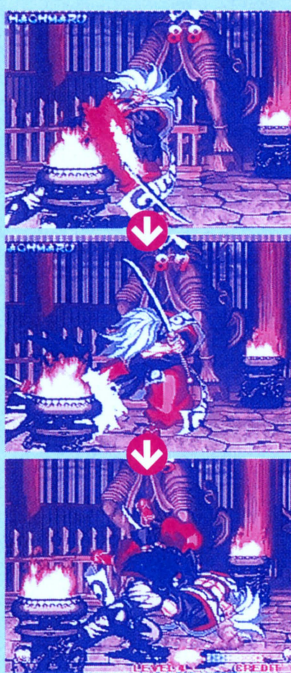
ジャンプ強斬り（キャラによっては中斬り）の攻撃。相手の攻撃範囲内なら、そのまま垂直ジャンプ攻撃しよう。出した剣をも攻撃できるのだ。

パターンD ダッシュ攻撃

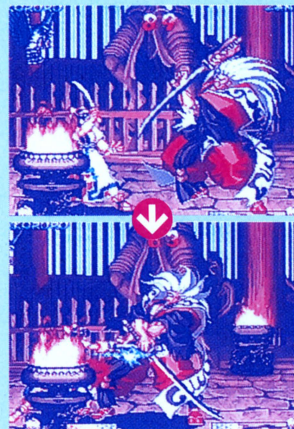
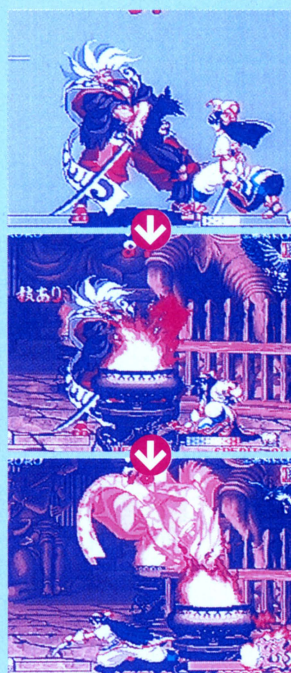
遠距離からダッシュ中斬りを出すだけ。これがなぜか必ず当たるのだ。ダッシュ中斬りがキャンセルできるキャラは、そこから連続攻撃にいけ！

距離をあけて、一気にダッシュして中斬りを当てる。相手が転ぶキャラの場合は、一旦飛び退いて、再びダッシュ中斬りに。弱斬りから連続技でもOK。

覇王丸

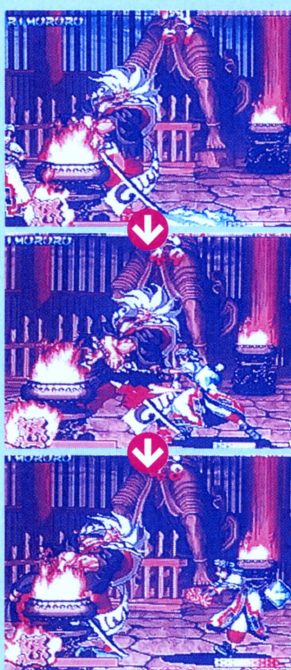
遠距離立ち中斬りのリーチが非常に長いので、比較的簡単にパターンにすることができる。パターンにした後の行動は、羅刹なら、連続技も多く、一度に多くの体力を奪えるが、修羅は中斬りでとどめておこう。

遠距離立ち中斬りのリーチの長さを利用した戦法が簡単にできる。やや離れても中斬りをガードさせれば、倒したも同然。しかし、距離が長いので当て身技をくらうかも。

羅刹の場合、無限流無法剣がきたら、中斬り→剛破→弧月斬などの連続攻撃が可能。しかもこの連続技は、遠距離中斬りからも入れられるので、簡単に勝負がつく。

ナコルル

遠距離立ち中斬りのリーチは並だが、スピードが速いので、無理にパターンにする必要は少ない。遠距離からの斬紅郎の強斬りがナコルルに当たる前に、そこを攻撃できる。連続技はムツベ系が確実に当たる。

中斬りのスピードが非常に速いので、パターンにする前に攻撃できる。中斬り連打でもかなりいけるはず。パターンにしたなら、勝利は確実になる。

中斬りが当たったら、その距離が遠近に関係なくムツベ系の必殺技が連続で入る。したがって、中斬りパターンを確実にしてからの連続技を使用して、楽に勝利できるのだ。

リムルル

ナコルルと、通常技が同じなので、同じように簡単だが、連続技を決めにくいのが欠点。しかし、遠距離に離れてコンルメムを出すことで、斬紅郎の飛び道具技を無効にすることも可能。コンル　メム→後方攻撃だ。

ナコルルと同じように、中斬りを連打してもいいだろう。後ろに回るための必殺技を使用したいところだが、若干距離が離れるまで使用は控えないと、反撃される。

カムイ　シトゥキやコンル　メムを当てるチャンスがあったら、後ろに回って連続攻撃を入れよう。破壊力の大きいコンルノンノは、当たりにくいので使わないように。

服部半蔵

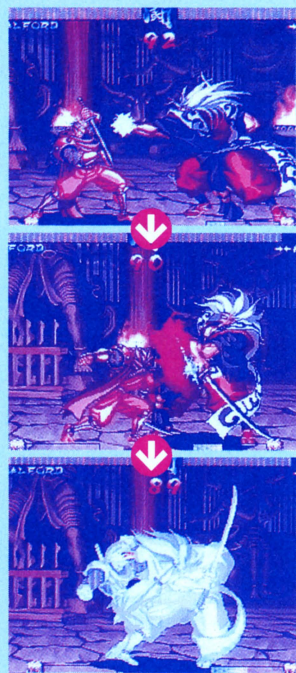
他キャラと同じように、中斬りパターンも使用できるが、最も簡単で確実なのは、爆炎龍をガードさせて、ダッシュもず落としを決める方法。反撃される可能性が中斬りパターンに比べて少ないというメリットもある。

他のキャラと同じように、中斬りパターンも使用できる。しかし、中斬りがやや遅いので、相手の攻撃をガードした後に入れる攻撃が非常に限られてしまうのだ。

爆炎龍をガードさせてからコマンド投げを入力しよう。それを、起き上がりに繰り返すだけ。斬紅郎を画面端までもっていけば、逃すことはほとんどない。

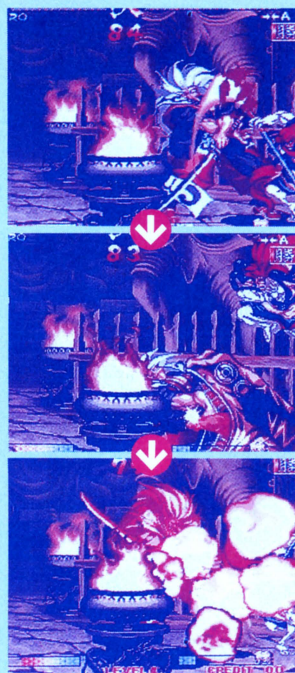
ガルフォード

中斬りが速いので、中斬りハメを使用するのがベスト。修羅ならプラズマブレード→ローリングクラッシュでもいい。羅刹は、中斬り→ライトニングスラッシュ、もしくは武器飛ばし技を使えばかなり楽勝。

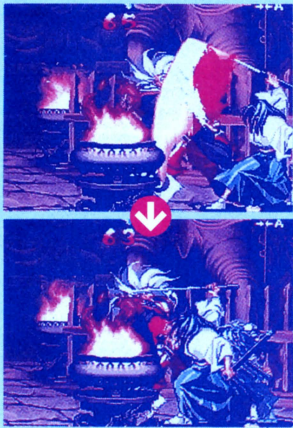
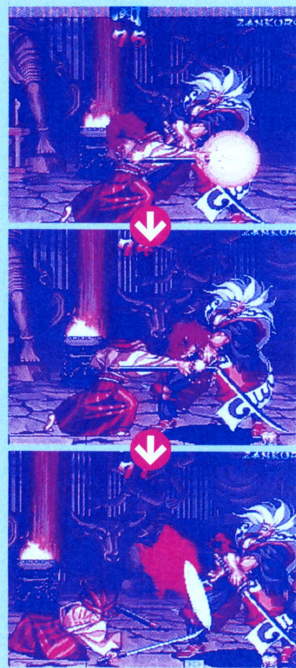
修羅のみ、プラズマブレード→ローリングクラッシュという、爆炎もずと同じ方法が取れる。羅刹は、硬直が長く、射程距離もあるので、この方法には不向き。

羅刹は、中斬りを当てたらライトニングスラッシュを使う。体力が赤くなったら、中斬り→武器飛ばし技も使えるが、斬紅郎が武器を落としたら、パターンが変化するぞ。

千両狂死郎

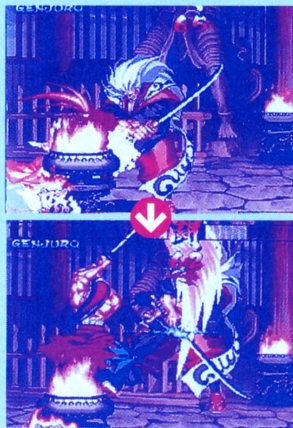
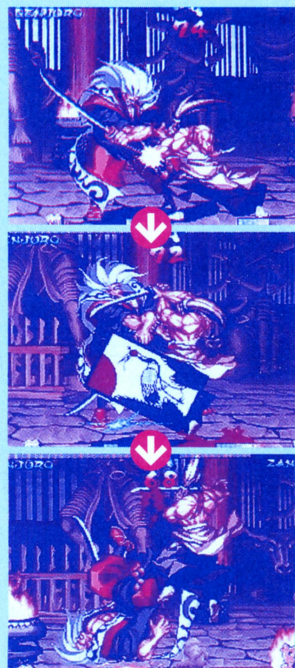
両剣質ともに相手の攻撃をガードしたら、中斬り→火炎曲舞という連続技が入る。また、火炎曲舞を、修羅なら蝦蟇地獄に変更するのも手だ。遠距離中斬りの距離が遠すぎると当たりにくいので、そこだけ注意しよう。

両剣質とも、中斬り火炎曲舞が連続技になる。狂死郎の近距離中斬りは射程も長いので、かなり入りやすい。遠距離中斬りの間合いも覇王丸並にあるのだ。

修羅のみ、中斬り→蝦蟇地獄にするのもいい。そちらの方がダメージが大きいことも利点の1つ。そりゃ、できるのなら中斬り→狂死郎宴舞が一番だろうけどね。

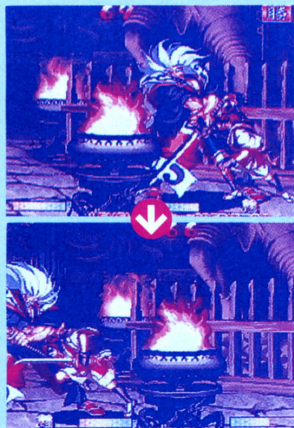
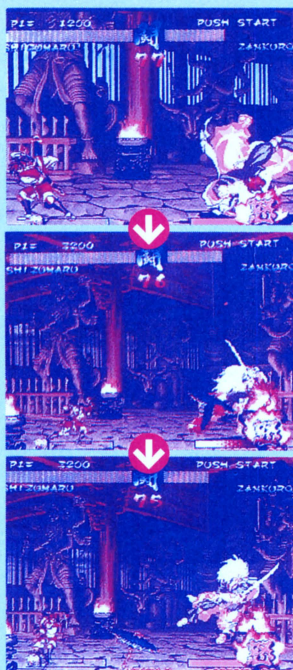
橘　右京

中斬りパターンを使用するのは間違いない。修羅なら中斬り→朧刀をつなげられるぞ。羅刹の場合、無法剣をガードした後に、中斬りではなく、雲雀→しゃがみ強斬りを使用するのがベスト。間違ってもツバメ返しは不可。

無理に連続技を使う必要はないが、修羅なら朧刀を使おう。羅刹の雲雀も使用できるが、攻撃後に相手が転ばないので、次の反撃が恐怖に感じる。中斬りで止めよう。

無法剣がきたら、羅刹の場合は雲雀をいきなり出し、そのままレバーを下方向に入れて強斬りを連打する。これで、かなり大きなダメージの連続攻撃が可能だ。

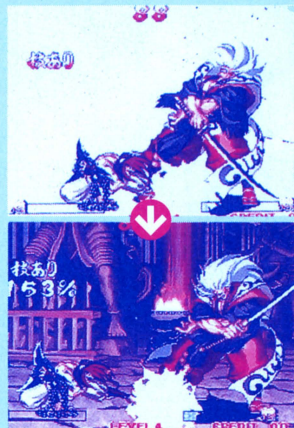
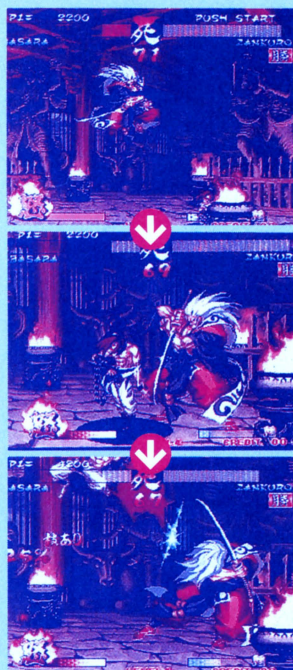
牙神幻十郎

対戦では強い修羅幻十郎も、斬紅郎相手では他と同じ事をするしかない。とすると、羅刹幻十郎は中斬りから三空殺につなげられるが、修羅では無理。中斬りパターンが覇王丸並に簡単にできるが、やはり反撃に注意。

中斬りを当てた後、修羅の場合は光翼刃以外に出す技がない。できるのであれば中斬り→光翼刃を使おう。しかし、入力が遅すぎると、逆に反撃をくらう場合もあるぞ。

羅刹なら、中斬り→三空殺が簡単に入る。が、入力が遅いと、もしも中斬りをガードされた場合にも、三空殺が出ることがある。その時の反撃ダメージはかなりすごい……。

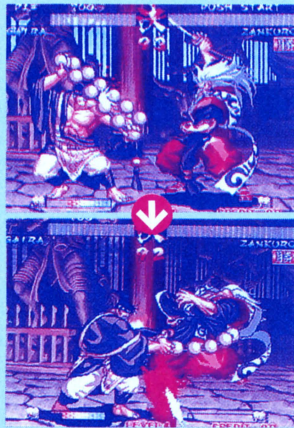
緋雨閑丸

中斬りの後の行動が、立ちとしゃがみの中斬りの2種類ある。しかも、無法剣がきた場合は、両剣質ともに雨流狂落斬を連続技にできる。この技で距離が離れたら、飛び道具技を使用すると、なぜかよく当たる。

中斬り→狂落斬は、確実な連続技。しかも、相手がやや遠くにいて、連続技にならない場合でも、なぜかつながってしまうのだ。もしガードされたら御愁傷様……。

遠距離にいる場合や、斬紅郎の起き上がりには傘を飛ばそう。これもなぜか、かなりの確率でヒットするのだ。特に修羅の傘が、戻りにも当たるのでいいだろう。

首切り破沙羅

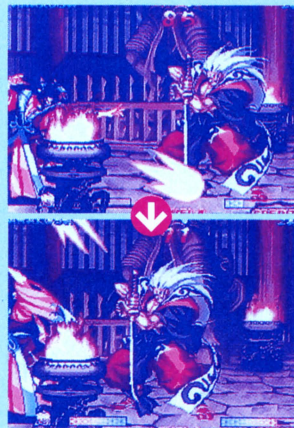
破沙羅は、遠距離中斬りを出すと、斬紅郎がジャンプしてしまうので、中斬りパターンは使用できない。影吸いで相手の近くまで移動し、そこからバックジャンプ空刺しを出せば、斬紅郎は確実にくらってくれる。

しゃがみ蹴りが連続で8発当たると、斬紅郎といえども気絶する。無法剣をガードした後はコレだ。しかし、中斬りパターンが使用できないので、使うことは少ない。

影刺しで斬紅郎の近距離へ移動するが、技を出す位置が近いと、強斬りなどで攻撃されてしまう。できるだけ遠距離から近寄っていき、バックジャンプして必殺技を出せ。

花諷院骸羅

中斬りをガードさせるまでは同じだが、そこからの中斬りなどは当たりにくい。しかし、修羅はかちあげやみだれうちが、羅刹はぶちころしがヒットするのだ。また、羅刹のみ、相手の攻撃をガードして円心殺でもOK。

羅刹のみ、斬紅郎の攻撃をガードした後に円心殺〜地が入る。攻撃力もあるので、ぜひ決めたい技だ。修羅のつかむぞ〜では、ほとんどつかむことはできない。

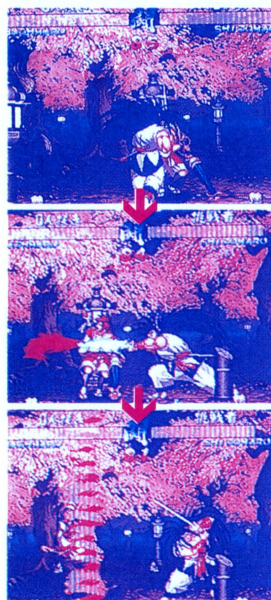
修羅ならかちあげ、もしくはみだれうちがいい。羅刹のぶちころしは、強力ではあるが、相手との位置が左右逆転してしまうので再び画面端に移動するのに時間がかかる。

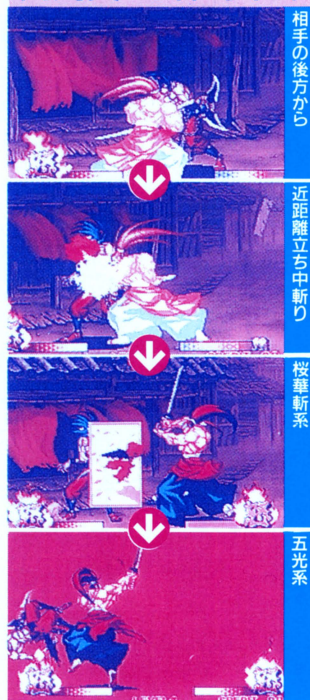
天草四郎時貞

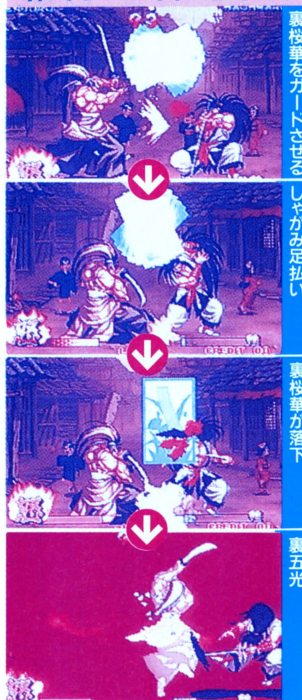
しゃがみ足払いを出すと、前記以外に、不意打ちを出してくる場合が多くなる。それをガードして、強烈な足払い連打を使用する以外に勝ち目は薄い。しかし、足払いの攻撃力が強烈なだけに、これが一番だろう。

遠距離立ち中斬りをガードさせることはできるのだが、近距離立ち中斬りが真上にでるため、まったく当たらない。そうなったら足払い連打か瘴氣断で気絶させる。

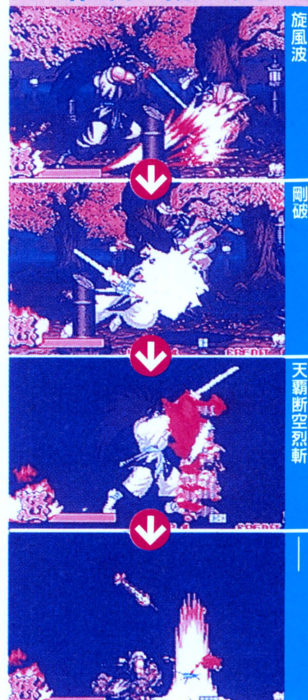
足払いを連打すると、不意打ちか強斬り、無法剣のどれかを出してくる。不意打ちは立ちガードし、無法剣を待って足払い連打で気絶させよう。

第二章 これぞ究極の連続技19連発！

対戦ゲームで勝利するために必要不可欠なもの――それが、超強力な破壊力を秘める連続技だ。だが、都合によって、ここでは紹介できない、も〜っとスゴイ連続攻撃もある。ということで、ちょっとスゴイのを紹介しましょう。

相手の後方に回った方が、連続技が入りやすいのは、すでに前号で紹介したとおり。SNKさんごめんなさい！ やっちまいましたよ、スゴイ連続技を。

両剣質 牙神幻十郎

後方からの連続技のスゴイのがこれ。最後の五光系を、再び桜華に変えることも、三連殺や三空殺にもできる。この簡易版としては、正面から桜華→五光もある。

羅刹 牙神幻十郎

桜華をガードさせ、一旦花札を跳ね上げさせておいて、しゃがみガードの攻撃を与える。しかし、落下してくる花札は立ちガードなので、そこから足払い→裏五光でいい。

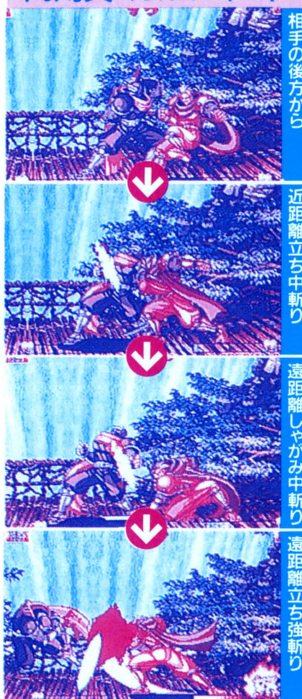
羅刹 覇王丸

旋風波を当てて剛破で移動攻撃し、そこに武器飛ばし技を入れる。旋風波の前に中斬りが入ると、剛破が当たらなくなってしまうので注意。最後は他の技でもいい。

羅刹 橘右京

後ろに回って中斬り→陽炎が連続になる。ヒットした後、のけぞりの長い陽炎の特性を利用して、そこに夢想残光霞を入れるのだ。画面端でなら再び中斬り→陽炎も入る。

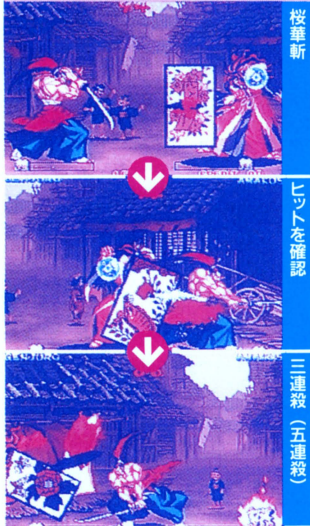
両剣質 リムルル

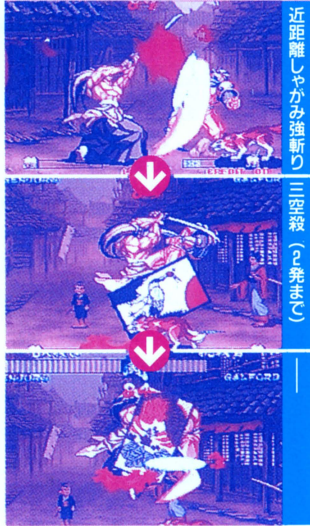
中斬り→コンル メムは、後ろからのみの連続技だが、その後にどんな攻撃を入れるかは自由。コンル メムの後に１歩移動して、コンル ノンノ→ジャンプ強斬りもかなり強力だ。

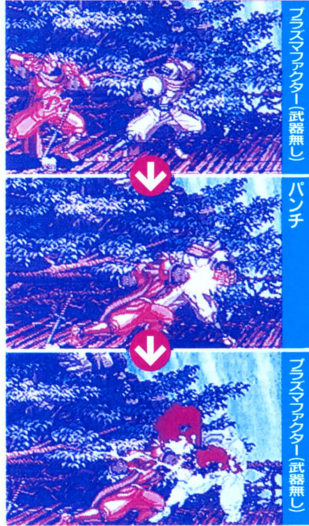
両剣質 ガルフォード

相手の後ろからだと、な、ななんと、中斬り→中斬り→強斬りという、通常技３発がつながってしまうのだ。羅刹の場合は、２度目の中斬りからライトニングスラッシュも可能。

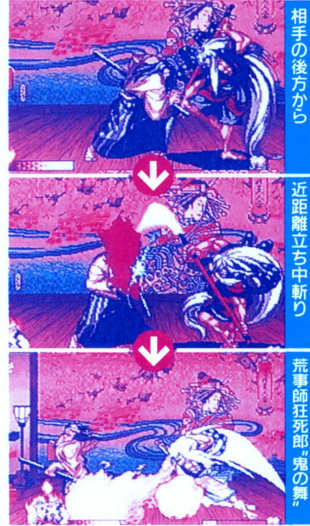
修羅 緋雨閑丸

前号でも紹介したが、閑丸君の究極連続技。最初のジャンプ強斬りが逆ガード攻撃にならないと入らない。２発目を中斬りにしても、確実に気絶するが、難易度は超Ａ級だぞ。

修羅 牙神幻十郎

中距離までなら、桜華斬がヒットしたと認識した瞬間に三連殺を出せば間に合う。三連殺を５回当てれば破壊力バツグン。

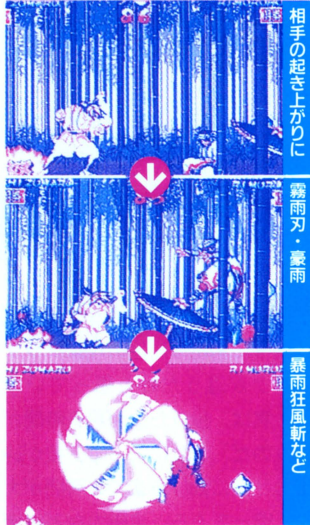
羅刹 牙神幻十郎

牙神のしゃがみ強斬りをヒットさせるのは非常に難しいが、ここから三空殺を入れることができれば、相手は確実に気絶する。

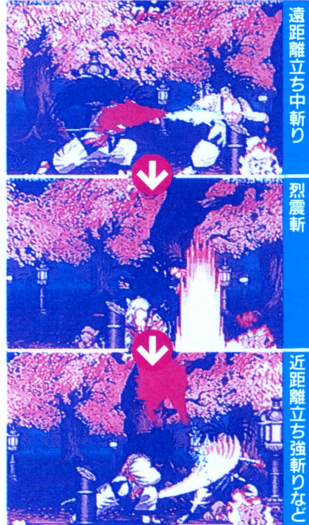
羅刹 ガルフォード

武器のない状態でのファクターの破壊力は、相当なもの。パンチ→ファクターでも、その逆でも、破壊力は体力半分クラスだ。

両剣質 千両狂死郎

後ろに回るという条件付きで、“鬼の舞”を中斬りから連続で入れることができる。動きの速い狂死郎向きの連続攻撃だ。

修羅 服部半蔵

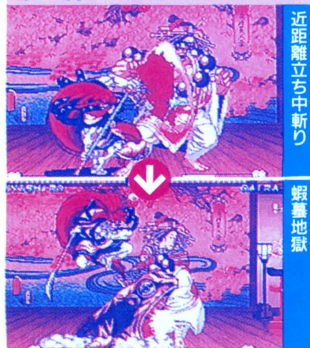
半蔵も、後ろからなら中斬り→微塵隠れがヒットする。羅刹の場合は、正面からでも中斬り→毒龍が連続技になるぞ。

修羅 緋雨閑丸

近距離で相手の起き上がりに傘の戻りを当てると、相手が空中にいる間に攻撃が入る。確実なのは梅雨円殺陣か五月雨斬り。

修羅 覇王丸

遠距離中斬りの当たる距離からの烈震斬は、当たっても相手は転ばない。そのののけぞり時間に、強斬りや他の必殺技が入るのだ。

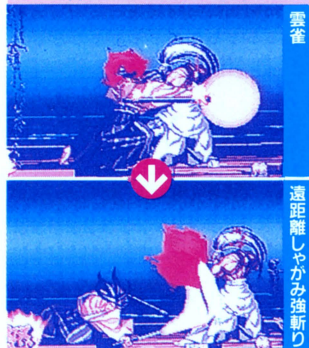
両剣質 天草四郎時貞

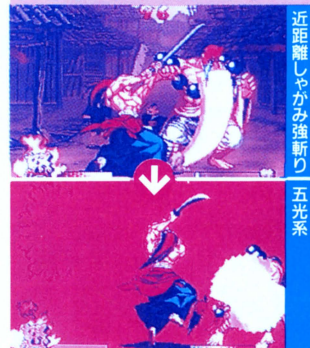
なんと、後ろからだけ入る連続技が天草にあったのだ。もちろん、正面からは入らないし、これ以外の技でも決して入らない。

修羅 千両狂死郎

中斬り→蝦蟇地獄は、破壊力がかなりある。火炎曲舞よりもダメージが大きいので、修羅のみはこちらの連続攻撃を使用しよう。

修羅 ナコルル

遠距離でも近距離でも、キャンセルすれば武器飛ばし技が入る。ナコルルの中斬りは速いので、決められる場面も多いはず。

羅刹 橘右京

雲雀を近距離から当てた場合、もしくは画面端で中斬り→雲雀を当てた後、しゃがみ強斬りが入る。中斬り→雲雀→強斬りは気絶する。

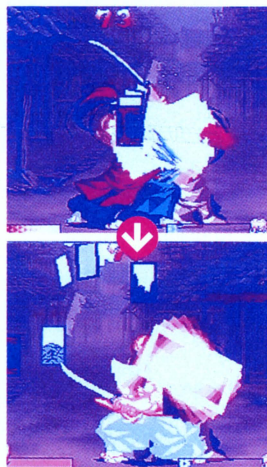
両剣質 牙神幻十郎

牙神最強最大激ムズの連続技がコレ。しゃがみ強斬りを当てる機会があまりない上に、五光まで使う。しかし破壊力は想像を絶する！

第三章 牙神幻十郎をより強くする!!

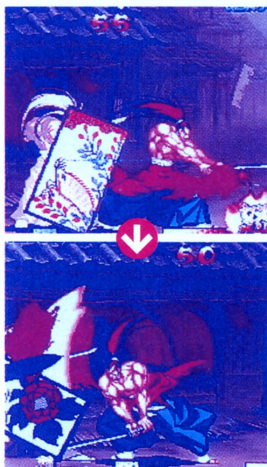
現在（12月初旬）の時点で、両剣質ともに最強の一角にいるのが、この牙神幻十郎だ。それぞれ戦闘方法が若干違うが、対戦で非常に強力なキャラということには間違いない。また、女の子に対する人気も相当なもので、女性プレイヤーのほとんどが牙神使いという現実もある（らしいぞ）。そこで、牙神使い（特に女性）に、お年玉としてお贈りするのが、強力プレイヤーからの、牙神幻十郎で20連勝（！）するための、究極戦法だ。連続技と併用して学習してほしい。

安定した闘いをするなら、牙神幻十郎を使うのだ。それが連勝する秘訣の1つ。

両質五光の技のスキは小さい

武器飛ばし技の五光斬と裏五光は、攻撃グラフィック以外に違いはない。この技は、ガードされた後のスキがほとんどないので、連続して使用することができる。花札を多く出せればそれでいい。

五光をガードさせた後、足払いを出してキャンセル五光につなげれば、相手は反撃することができない。反撃したら五光が当たるのだ。

修羅なら五連殺を極めろ

修羅幻十郎の最強の攻撃と言えば、やはり三連殺だ。今回は最高5回当てることができるのだが、すべて当てるには強猪→強→中鹿→中→強蝶という順番に入力すれば、計五連殺となるのだ。

上にある順番で入力すれば、確実に5発当たる。しかも、体力の半分近くを奪うことができる。出しまくってリスクなし。

羅刹なら裏桜華を極めろ

羅刹の裏桜華は、ボタンを押しっぱなしにした状態で相手がガードすると、上に跳ね返って、再び落下してくるという特性がある。これをいかすためには、相手の起き上がりに重ねて足払いを出す。

相手の起き上がりに使用。ガードしたら前に移動して足払いをガードさせれば、上から落ちてくる花札が当たるという技。

第四章 緋雨閑丸（修羅）をより強くする!!

女性プレイヤーに人気のある、もう1人のキャラが、この緋雨閑丸だろう。特に、かわいい少年が主人公の漫画やアニメが流行るこの時代。このキャラがうけないはずはないのだ。しかもこのキャラ、人気があるだけではなく、実はめちゃめちゃに強いのだ。しかも、羅刹覇王丸や修羅牙神などと同じくらいに強い。アケマガからのもう1つのお年玉として、この閑丸をより強くする方法を教えよう。しかし、ここでの条件は、必ず修羅を使うことだ。

なぜか攻撃力が異様に高い。そのグラフィックからは想像できない強力さだ。

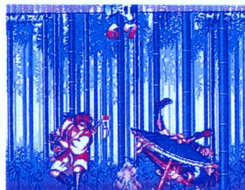
修羅と羅刹の大きな違い

●霧雨刃

修羅の方のみ、帰ってくる傘にも攻撃判定がある。しかも、投げてから戻ってくるまでの時間は、両剣質まったく同じ。修羅がお得。

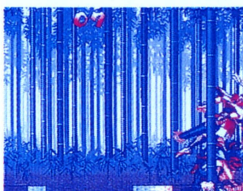
●雨流狂落斬

相手に当たった後の攻撃グラフィックが違うだけと思っていたが、実は、投げた傘が戻る時間が違うのだ。これによって、技が終了した後に動けるまでの時間が大きく違ってくる。攻撃力などは変わらないので、やはり修羅がお得。

修羅

相手の起き上がりに、帰ってきた傘が当たるように出しておけるのだ。

技終了後に傘がある。これで相手の起き上がりに攻撃を仕掛けることも可能。

羅刹

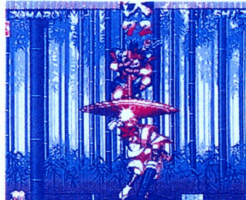
帰りに攻撃判定がないので、帰ってくるまでが不安になる。弱い飛び道具技だ。

相手が起き上がるのと同じくらいに傘が帰ってくる。追加攻撃ができない。

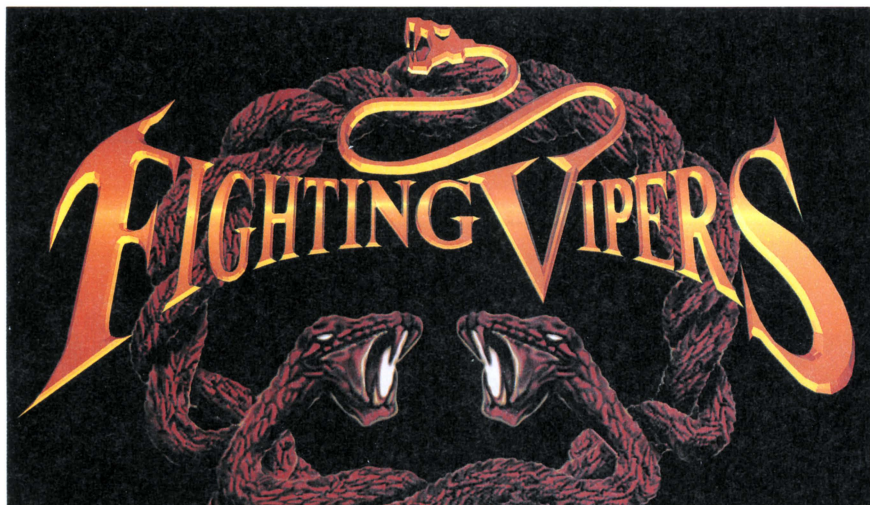
●他の必殺技

修羅にのみある技は強力で、羅刹のみの技は使い道が少ない。ということは、前の2つの技も踏まえて、修羅を使用するほうがいい。色などでキャラを決める前に、性能をよ〜く考えてみよう。

修羅 五月雨斬り

ジャンプした相手の下に入る、相手の起き上がりに使うなど、使用頻度が非常に高い。

羅刹 時雨

最大2連続で当たることもあるが、空中にいる間は時雨しか出すことができない。

FIGHTING VIPERS

●セガ ●稼働中 ●3D格闘アクション ●MODEL2基板

緊急スクープ!!

隠しキャラが使える!?

「ファイティングバイパーズ」に隠しキャラが存在することが判明！ しかも、プレイヤーキャラとして使えるのだ。名前は"マーラー"。ある一定の試合総数を超えた台から使用できるようだ！

ランキングモード（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖを押しながらスタート）

ⓅⓀⒼを押しながらスタートを押すとこのモードで始めることができる。ＶＦ２の段位認定と同じように自分のプレイを点数で評価してくれるモードだ。コンティニューはできない。テストモードでオフにすることができるので、店によってはできないところもあるかもしれない。デモ画面でランキングモードがあるかどうか確認してから始めよう。乱入されても勝てばこのモードは続行できる。

この表示が出ていれば、ランキングモードでプレイすることができる。デモが見れない時は店員さんに聞いてみよう。

ランキングモード中の画面。自分の使っているキャラの体力ゲージ上にランキングモードの字が表示される。

途中でコンピュータに負けたり、クリアするとこのポイント集計画面になる。技術点など3つの要素から計算される。

ランダムモード（レバー⇧+スタート）

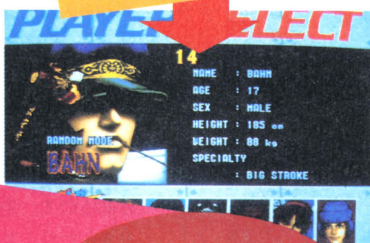
レバーを上に入れたままスタートを押すとランダムモードになる。普通のＣＯＭ戦では出てくるキャラの順番が決まっているが（バン→グレイス……）、このモードでは全くのランダムになる。１人目にいきなりラクセル（通常７人目）がきたりするので、ＣＯＭ戦が新鮮に感じることができる。ただタイムは計測されないのでネームエントリーはできない。

コインを入れスタートボタンを押す前にレバーを上に。

フラッシュモード（⇨⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

なんと自分のアーマーを自分ではがすことができるぞ。このコマンドを入力すると上部、下部のアーマーが一気に取れてしまう。スタート直後に出すとアーマーがないままそのラウンドに臨まなければならない。もちろん受けるダメージは通常の２倍だ。飛び散る破片に攻撃判定はあるが、ダメージは小さい。

プレイ中に次のコマンドを素早く入れると…。

⇨⇦⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

白いフラッシュとともに自分のアーマーが飛び散っていく。破片にも攻撃力がある。

いきなりゲージは真っ赤っ赤。当然この状態で勝つのは難しいが、挑発するにはいいかも。

 ※コマンドはキャラクターが右向きの時のものです。Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタン、Ⓖはガードボタン、⇨はレバーを短く入力、➡はレバーを長く入力することを表します。

ファイティングバイパーズ 基本操作

歩く、走るなどの本当に基本的な操作方法。インストカードをじっくり読んだことのない人はぜひ読んでみてほしい。

レバー操作

レバーの入力方向は8方向だが、短く入れるか、長く入れるかで技までも変化する。微妙な操作が勝利には不可欠。練習あるのみ。

歩く（⇨）

レバーを前に入れっぱなしに(長く入力)するとキャラクターは前進する。後ろに入れると後退。クイックフォワードではできない細かい位置を調整するために使う。また軸足を変えられるので、投げ技などを狙う時に使ってみよう。

歩く、というよりはにじり寄るといった感じだが、足の軸を変えるために意外と重要だ。

クイック（⇨⇨）

前にレバーを短く2回入れると素早く前進(クイックフォワード)し、後ろにレバーを短く2回入れると素早く後退(ステップバック)する。走りと違い一定距離で止まる。素早く間合いを詰めたり相手の攻撃範囲から逃げるために使う。

ススッと近付いて投げ技を狙ったり、相手の攻撃をヒョイと避けたりできる。

走る（⇨➡）

レバーを1回短く前に入れ、2回目のレバー入力を前に入れっぱなしにすることによって走ることができる。走りながらいずれかのボタンを押すことによって様々な攻撃を出すことができる。その多くは相手のアーマーを破壊する。

走り中タックルやパンチを出すか、⇩＋Ⓚでスライディングを出すかで2択に持ち込める。

小ジャンプ（⇧）

レバーを上に短く入れると、その場で低いジャンプをする。ジャンプと同時に攻撃ボタンを押すと小ジャンプ攻撃が出る。相手が出した下段攻撃を避けたり、下段技を避けながら攻撃するために使う。⇖or⇗で前後にもジャンプできる。

小ジャンプ攻撃は中段攻撃なので、しゃがみガード不能。下段攻撃を避けつつ攻撃だ。

しゃがむ（⇩）

レバーを下に入れることによってしゃがむことができる。姿勢が低くなるので、多くの上段攻撃が当たらなくなる。また、しゃがみ投げ以外の投げ技も入らない。ただし中段攻撃はガード不能。⇙、⇘で前後に移動することができる。

上段攻撃は頭上をかすめながら飛ぶ。飛んでいる相手に対して攻撃を出すことも可能。

大ジャンプ（⬆）

レバーを上方向に長く入力（入れっぱなし）すると大きくジャンプする。斜め前(⬈)に入力すれば前方に、斜め後ろ(⬉)に入力すると後方に大きくジャンプする。ジャンプ中ボタンとレバーで様々な攻撃を出すことができる。

ダッシュ攻撃を大ジャンプで避ける。上りでキックを出せば反撃することができる。

ボタン操作

パンチ、キック、ガードと3つしかないボタンだが、その組み合わせにより多彩な技を出すことができる。役割をきちんと理解しよう。

ガード（Ⓖボタン）

相手の攻撃を防ぐ。立ちとしゃがみの2種類があり、上段、中段は立ってガードボタンを押し、下段攻撃はしゃがんでなければガードできない。キックの出かかりやダッシュなども、このボタンでキャンセルすることができる。

●立ちガード

アッパーやボディブローなども中段なので立ちガードする。

●しゃがみガード

足払い系は全てしゃがみガード。しゃがみパンチも同様に。

パンチ（Ⓟボタン）

キャラクターの腕を使った攻撃を出すボタン。コマンドを入れることにより相手を投げることもできるキャラクターもいる。基本的に立っている時は上段か中段、しゃがんでいる時は下段技を出す。しゃがみアッパーは中段。

●上段パンチ

出が早い技が多い立ちパンチ。ここからつながる技も多い。

●下段パンチ

相手の上段技を止めたり、下段ガードを誘う牽制技。

キック（Ⓚボタン）

脚部を使った攻撃を出すボタン。しゃがみ、立ち、レバー入れなどで違った技を出せる。パンチよりもリーチのあるものが多い。ただ単発では隙が大きい技があるので、空振りをしたり、ガードされると反撃されるので慎重に。

●上段キック

単体の立ちキックがヒットすると相手はダウンする。

●下段キック

しゃがみキック単体ではダウンさせることはできない。

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

攻撃判定と防御について

攻撃判定とはどんなものなのか、いかにガードするか説明しよう。

上段攻撃

立ちパンチや立ちキックなど、高い位置に出せる攻撃が上段攻撃である。特殊な場合を除いてほとんどがしゃがんでいればヒットしない。主にⓅⓅⓅなど、ボタン連打系のコンビネーションがこれにあたる。立ちガードで全て防御することができる。上段攻撃は同時に出した場合、中段攻撃をつぶしやすいが、下段攻撃には弱くつぶされやすい。出かかりには強いが。

相手が近付いてきた時にカウンター技として使ってみる。

上段攻撃をしゃがんでよけた場合に隙が生じる。

下段攻撃

主にしゃがんだ状態から出す攻撃で、しゃがみガードで防御する。スライディングや、しゃがみパンチ、しゃがみキックなどがある。中段攻撃につぶされやすいが、上段攻撃をほぼ確実につぶすことができ、特にボタン連打系のコンビネーションに対して効果的だ。また、ガード攻撃を出されても下段攻撃で返すことができることも重要なので覚えておこう。

しゃがみガードは上段と下段攻撃を防ぐことができる。

下段攻撃は下ガードの他に小ジャンプでも回避できる。

中段攻撃

上段攻撃はしゃがんでいれば当たらないが、中段攻撃はヒットする。レバー斜め下パンチのアッパーなどが代表的な中段攻撃である。中段攻撃にはもう1種類あり、特殊中段攻撃と呼ばれる技は、しゃがんでいる相手のガードを跳ね上げる性質を持っている。中段攻撃はダメージを与えるが、特殊中段攻撃はガードを解くだけなのでダメージを与えられない。

通常立ちガードでもいいが、よろめかされる技もある。

しゃがんでいてはガードしていてもヒットしてしまう。

攻撃と防御の相関図

	立ちガード	しゃがみガード
上段攻撃	ガード	ヒットしない
中段攻撃	ガード	ヒットする
下段攻撃	ヒットする	ガード

ミニ特集 走るからの選択攻撃をマスターしよう

走り中にコマンドを入れる、走り攻撃を出すことができる。相手の起き上がりなどに狙おう。

体当たり（走り中Ⓟ＋Ⓖ）

タックルで受けたよろめきは回復できるがその後の選択攻撃がとてもやっかいだ。

走り中にレバーそのままでパンチとガードボタンを押すことによってタックルが出せる。中段攻撃で立ちガードをしていてもよろめいてしまう。よろめきを回復させないと、投げやコンビネーションなどを入れられてしまう可能性があるので、登り蹴りなどを使って反撃するとよい。

ランニングタックルを使う有効なポイント

はなれた距離でしゃがんでいたり、起き上がりに走ってタックルで攻撃だ！

ヒットすれば壁まで吹き飛ばせる上に上部アーマーを壊すことができる。

しゃがみガードしている相手や、起き上がりなどに重ねてみよう。アーマーゲージ点滅中にヒットした場合アーマーを壊せる。

スライディングキック（走り中⇩＋Ⓚ）

ガードさせても硬化時間はほとんどない。また下段を出すか中段を出すかの考え所だ。

走り中にレバー下入れキックで出せるスライディング。下段攻撃なので下ガードしなければならない。ガードされても相手がよろめくことはない。ヒットした場合相手はダウンするので、そこから選択攻撃に持っていくことも可能。しかし、タックルと同様登り蹴りでの反撃には勝てない。

スライディングキックの有効なポイント

中段攻撃などを警戒して立っている相手に対してはスライディングで攻めろ！

下部アーマーゲージが点滅していればアーマーを破壊することができるぞ。

ランニングからのスライディングで下部アーマーを破壊する。下部アーマーを壊す技は少ないので有効に使っていこう。

システム解析（第1回）
ガード攻撃（⇦Ⓚ又は⇦Ⓟ）

「ファイティングバイパーズ」の基本システムをより深く理解したいプレイヤーのための「システム解析コーナー」。第1回目は、地上戦の要といえるガード攻撃にスポットを当ててみた。ガード攻撃の実用性を詳しく説明していこう。

CHECK 1 ガード攻撃とは？

ガード攻撃とは、相手の攻撃を受け止めて、カウンターで攻撃をたたき込む、防御と攻撃が一体になった技をいう。ガード攻撃を出し、キャラクターの体が点滅している時に相手の攻撃を受けるとガード攻撃が成立し、ほぼ一方的に相手の攻撃に打ち勝つことができる。肘打ちやミドルキック、ヒップアタックなど、キャラクターによってガード攻撃で使う技が異なり、現時点ではまだ不明だが、キャラクターによりガード攻撃の性質も多少だが違ってくるようだ。体が点滅中にガード攻撃で一方的に打ち勝てる攻撃は、上段攻撃と中段攻撃の2種類だけで、下段攻撃や投げ技に対してガード攻撃を合わせてもほとんどの場合、ガード攻撃が一方的につぶされる。

これがガード攻撃だ!!

コマンドを入力し、キャラクターの体が点滅している時に相手の攻撃を受け止めると……。

カウンターで攻撃をたたき込む！　ほぼ一方的に打ち勝つことができるカウンター攻撃だ。

CHECK 2 ガード攻撃の長所

1. 胸部アーマーを破壊できる！

ガード攻撃には上部アーマー破壊技という性質がある。例えば、相手がアーマーゲージ点滅中に出してきた攻撃に対してガード攻撃を合わせた場合、相手の上部アーマーを破壊しつつガード攻撃がヒットする。アーマーを壊すことはバイパーズの攻防における重要なポイントなので、ほぼ確実に上部アーマーを破壊できるテクニックは必要不可欠。絶対にマスターしよう。

相手のアーマーゲージが点滅中に相手の上段、中段攻撃に対してガード攻撃を合わせると……。

攻撃を受け止めた後に、相手の上部アーマーを破壊しつつガード攻撃がヒットするのだ。

2. アーマー破壊技を相殺する!!

ガード攻撃が上部アーマー破壊技と同時に打ち合った場合、どちらの技もヒットはするが、打ち消し合う。この効果を有効に使うことで、上部アーマー破壊技に対し、簡易的だがガードしたことと同じになる。硬化時間が若干だがガード攻撃で相殺した側が長いものの、アーマーを破壊されることを考えれば十分すぎる長所だ。

ガード攻撃で相手の上部アーマー破壊技を返そうとすると、一方的に返せず……

相殺してしまう。ガード以外で上部アーマー破壊技を防ぐ簡易的な方法だ。

CHECK 3 ガード攻撃の短所

1. 硬直時間が長すぎる！

ガード攻撃は、相手の攻撃に対してほぼ一方的に打ち勝てる性質のせいか硬化時間が致命的に長く、ガードされた直後の相手の反撃は回避不可能である。また、ガード攻撃を避けられた場合も同じように隙が生まれるので注意しよう。

ガードされた場合の反撃は必至、なるべく確実に繰り出せ。

2. 点滅中はスキだらけだ！

ガード攻撃を出すとキャラクターの体が点滅するが、この点滅中のわずかな時間、実はこの時間がガード攻撃を隙だらけにしている要因なのだ。ガード攻撃が点滅中に一方的に打ち勝って返せる攻撃は上段攻撃と中段攻撃の2種類しかなく、下段攻撃に対してはまったくの無防備である。そして点滅中はキャラクターが立ち状態で何もしない（できない）ため、投げ技が決まってしまうのだ。

点滅中は下段攻撃に対してはまったくの無防備だ。

立ち状態なので、投げ技での迎撃が確実に決まる。

体が点滅した瞬間に下段攻撃と投げ技での反撃を受けるガード攻撃だが、反撃を受けないためにはやはり確実に相手の上段か中段攻撃に合わせなければならない。

CHECK 4 ガード攻撃が有効なポイントと合わせ方

ガード攻撃を実戦で使う場合にガードされ相手の反撃技を受けたり、隙を突いて投げられたりは絶対に避けたい。基本的にガード攻撃が有効なポイントは、相手のコンビネーション技に対してと、こちらの起き上がりに技を重ねてきた場合の2種類。コンビネーションに対してガード攻撃を使う場合は、コンビネーションの1発目をガードしてコンビネーション中に必ず存在する、技と技の隙間にガード攻撃を重ねるようにして出せば良い。起き上がりに重ねてきた攻撃に対しガード攻撃を使う場合は、起き上がり方によってガード攻撃のタイミングは異なるものの、起き上がった瞬間にガード攻撃のコマンド入力を完成させた時に技を重ねてくれば確実に返せる。

その1. コンビネーション技について

コンビネーションに対してガード攻撃を使う場合は技と技の隙間にガード攻撃を出す。

コンビネーションの次の技をガード攻撃で受け止め、カウンターの一撃をたたき込む。

相手のコンビネーションにより隙間の場所が異なるので、研究する必要がありそうだ。

その2. 起き上がりに重ねられた技に対して

起き上がりに重ねてきた技をガード攻撃で返す場合、起き上がる瞬間コマンドを入れる。

起き上がった瞬間に相手の攻撃を受け止めて、カウンターの一撃をたたき込む!!

起き上がりの方法によって、ガード攻撃を入力するタイミングが異なるので注意しよう。

CHECK 5 ガード攻撃で返されたら

ガード攻撃を返す方法の1つに同じガード攻撃で反撃する手段がある。ガード攻撃のウィークポイントである下段攻撃や投げ技で迎撃する場合、体が点滅中という条件がシビアなものだが、ガード攻撃を使っての迎撃は、相手のガード攻撃を見てからでも間に合うほど簡単に迎撃することが可能だ。また、自分が出したガード攻撃をガード攻撃で迎撃された場合は、さらにそのガード攻撃をガード攻撃で迎撃するという、独特の攻防がある。ガード攻撃を相手に仕掛けられた場合、一度だけ迎撃のチャンスがあるということだ。

ガード攻撃は、キャラクターの体が点滅中に下段攻撃や投げ技を使っての迎撃以外にもガード攻撃を使った迎撃手段がある。

ガード攻撃を相手が仕掛けてきた場合、一度だけなら同じガード攻撃迎撃が可能であるが、ガード攻撃を熟知している相手の場合……。

さらにこちらの仕掛けたガード攻撃に対しガード攻撃で迎撃してくるはずだ。ガード攻撃のみの攻防で反撃のチャンスは一度きりだ。

ガード攻撃同士の攻防は、お互いがガード攻撃を熟知している場合、理論的には先にガード攻撃を仕掛けた側が勝つ仕組みである。

CHECK 6 ガード攻撃を誘う

ガード攻撃を反撃の主体とする相手には、ガード攻撃を誘い出してから、ガード攻撃の硬化中の隙を突く手段が有効だ。ガード攻撃を誘うための技は、立ちパンチや肘打ちなど、硬化時間の短い技が良い。ガード攻撃は、絶妙なタイミングで返された場合以外は、硬化時間の短い技にガード攻撃を合わせても返すことはできない。ガード攻撃を反撃の主体とする相手は、こちらの攻撃を見てからガード攻撃を出すタイプが多く、誘いの技術が特に威力を発揮する。

ガード攻撃を反撃の主体とする相手には小技で牽制してから?…。

相手のガード攻撃を誘ってガードし、硬化時間中に反撃だ!

結論 ガード攻撃の使い所

結局は、ガード攻撃の有効なポイントの知識がどれほど豊富かで確実性が変わるのだ。

結論から言えば、ガード攻撃は確実にヒットする状況以外では使ってはいけないということだ。当然といえば当然ではある。今回説明したことのほとんどは理論的な部分が大きいが、ガード攻撃の有効なポイントをいかに多く見つけ出せるかで、ガード攻撃の確実性は格段に変わってくるはずだ。

TOKIO

インストカードに載っている技のみでは今イチ使い勝手の悪いトキオ。今回はここまで公開されたがどこまで強くなるか？ キック系コンボに注目。

トキオ基本技表

技名	条件	コマンド
◆立ちパンチ		
ジャスティスジャブ		Ⓟ
オープンチェスト		ⓅⓅ
オープンスピン		ⓅⓀ
オープンロール		ⓅⓅⓀ
◆立ちキック		
ロールキック		Ⓚ
カタパルトキック		⇨+Ⓚ+Ⓖ
スピンオフキック		Ⓚ+Ⓖ
スピンオフサンライズ		Ⓚ+ⒼⓀ
リアクター		ⓀⓅ
コンボ・エッジ		ⓀⓅⓀ
◆ミドルパンチ		
オープンアッパー		⬂+Ⓟ
オープンエルボー		⇨+Ⓟ
エルボーブロー		⇨+ⓅⓅ
オープンアッパー		⬊+Ⓟ
◆ミドルキック		
ミドルキック		⬂+Ⓚ
クラッチステップ		⬂+ⓀⓀ
スナップニー		⇨+Ⓚ
ローキック	しゃがみ中	⬇+Ⓚ
◆しゃがみパンチ		
シットジャブ		⇩+Ⓟ
シットジャブ		⇩+Ⓟ+Ⓖ
シットジャブ		⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
◆しゃがみキック		
ローキック		⇩+Ⓚ
ロースピンキック		⇩+Ⓚ+Ⓖ
ロースピンパンチ		⇩+Ⓚ+ⒼⓅ
◆投げ		
スナップストール	敵近く立ち	⇦+Ⓟ+Ⓖ
バックウォールクラッシュ	敵近く＋壁近く	Ⓟ+Ⓖ
ダグハンドウォールクラッシュ	壁に背向&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
◆ダウン攻撃		
イーグルランディング	敵ダウン中	⇧+Ⓟ
スピットキック	敵ダウン中	⇩+Ⓚ
イーグルランディング	敵ダウン中	⬆+Ⓟ
◆走り攻撃		
ランニングストレート	走り中	Ⓟ
ファイヤーダーツ	走り中	Ⓚ
ランニングトリックス	走り中&ジャンプ同時	⬂+Ⓚ
ホップスピンキック	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ
ランニングストレート	走り中	Ⓟ+Ⓚ
ファイヤーダーツ	走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ
ファイヤーダーツ	走り中	Ⓚ+Ⓖ
ランニングジャンプキック	走り中&ジャンプ同時	⬀+Ⓚ

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

上か下か…ゆさぶりで勝負

これ単体を当てローキック(⇩+Ⓚ)でもいいが、浮かせてロールキック(Ⓚ)の後イーグルランディング(⇧+Ⓟ)がかなり痛い。

しゃがんでいる相手はもちろんスライディングや下段技を出されても一方的につぶせてしまう。ただしアーマーは破壊できない。

キック系コンボが多彩なキャラ

格闘ゲームの対戦において、まず基本となるのが選択攻撃。いわゆる2択だ。特にイヤなのが下段攻撃の豊富なキャラだろう。その点トキオは下段技が豊富ではないが、下段技からの派生コンボが強力だ。ロースピンキック(⇩+Ⓚ+Ⓖ)から上段、中段、また下段、と素早くイヤラシく派生していく。間合いが離れたらそこからも2択。特に使えそうなのがダッシュから出すファイヤーダーツ(走り中Ⓚ)。早い、強い、痛いと3拍子揃ったスグレ技。これにスライディング(走り中⇩+Ⓚ)を交ぜるのも良い。

オープンロール

ⓅⓅⓀ

ジャブ〜ヒジと出してⓀでダウンする。受け身を取られなかった場合ダウン攻撃が間に合うことが多い。ダウンした相手がレバー及びボタン回復を行い早く起き上がることもあるので攻撃は⇩+Ⓚの方が良い。

コンボ・エッジ

ⓀⓅⓀ

すべて上段攻撃の立ちキックからのコンボ。密着時の混戦中などに織り交ぜると効果的。1発目のキックが当たれば後のパンチキックも全てヒットする。空中受け身を取られなければダウン攻撃が入る。

スナップストール

敵近く立ち⇦+Ⓟ+Ⓖ

コマンド投げ。相手を自分の腰に乗せ目の前にストンと落とす。間合いが離れないのでその後の攻防がしやすい。ダメージ的にはたいしたことはないが、ステージ中央等で壁にぶつけられない時はこれを使おう。

リアクター

ⓀⓅ

立ちキックからの派生技。パンチの後にキックを出せばコンボ・エッジ、パンチで止めて様子を見る、ガード攻撃を出す等様々に対応可能。ここからのコンボが色々ある。要はスタート技と考えてもらって良い。

これが使える!オープンアームブロー(⇨ⓅⓅⓅ)

まずは鋭いヒジから1発目。ここ単体で止めることもできる。出が早く、一歩踏み込むのでリーチもある。中段攻撃なのでしゃがみガード不可。

次に裏拳が入る。1発目のヒジがしゃんでいる相手にヒットした場合、この裏拳で浮かすことができる。ここで止めることも可能。相手はダウンする。

裏拳で浮いた相手に追い打ち的にヒットする。ここまで入ってダウンさせた場合、⇧+Ⓟのダウン攻撃が入る時がある。壁に当たった時は確実に入る。

しゃがんでいる相手にはこれを使え!

この技のいい所は、しゃがんでいる相手にヒットした場合ダウンするということだ。トキオのロースピンキックを警戒して、しゃがみガードしがちになった相手にいきなり出すのが良い。空中受け身を取られない限りダウン攻撃が間に合う。ただしダウンした相手がレバー+ボタン回復を行った場合⇧+Ⓟでは空振る危険がある(これが空振ると大きな隙が生じる)のでなるべく⇩+Ⓚにすると良い。意外とリーチがあるのも特徴。

トキオベーシックパターン

手数で攻めるタイプなのでガードされると危険な場合がある。ⓅⓅⓅなどガードの上から連打すると手痛い返し技を受けてしまう。

ロースピンキック(⇩+Ⓚ+Ⓖ)

浮いたら

ロールキック(Ⓚ)

オープンロール(ⓅⓅⓅ)

ガード&アタック

ロースピンパンチ(⇩+Ⓚ+ⒼⓅ)

敵ダウン

ガード

スピットキック(⇩+Ⓚ)

単体でこの技のみがヒットしても相手はダウンするのでダウン攻撃を入れることが可能。ただしその場合はスピットキックで。

起き上がりに

ファイヤーダーツ(走り中Ⓚ)

相手が起き上がる少し前にステップバックし、起き上がったと同時にファイヤーダーツを出す。ヒットすればかなりのダメージを与えられる。

ロースピンハイ(⇩+Ⓚ+ⒼⓀ)

オープンロールをガードさせた後などに下段技を出すと、相手が次の攻撃にガード攻撃を合わせようとして、入る場合が多い。

ガード攻撃は怖くない!?

上でも触れたように、ガード攻撃が怖い。しかしガード攻撃も万能ではない。下段攻撃は返せないという弱点を持っているのだ。トキオはロースピンキックからのコンビネーションを多く持つので有効に使おう。ただアーマー破壊技がブロックバスターのみなので相手を裸にするのは難しい。全キャラ共通のランニングタックルやスライディングキックをうまく織り交ぜよう。壁際で相手を浮かせたらチャンスだ。

PLUS ONE ブロックバスター(⇦+Ⓚ)

トキオ唯一のアーマー破壊技だがスキが大きい

トキオは単体でアーマー破壊技を持たないのでこれに頼るしかない。しかしガードされた場合は確実に反撃を受ける(投げなど)。出す時は必ずヒットさせせよう。相手の下段アーマーゲージが光ったらスライディングで壊せる。

ないものは仕方がない

ランニングタックル

走り中Ⓟ+Ⓖ

走り中Ⓟ+Ⓖで出るショルダータックル。浮いた相手にもヒットさせられるがタイミングが難しい。要練習。

ガード攻撃以外にアーマー破壊技がなければ共通技を使うしかない。相手の起き上がりなどに重ねるのがベストだが、昇り蹴りなどで返される恐れがあるので連発は避けよう。

素早い連係で相手を翻弄しろ！

PICKY

今回公開された基本技はかなり重宝する技ばかりだ。特にミドルキック系のコンビネーションはどれも使い勝手が良く、相手を翻弄できる技が多い。

壁際に追い詰められた場合の脱出技ロケットミサイル。こんなトリッキーな攻撃を多く持つのもピッキーの特徴の一つだ。

ボードスラップだ。スケボーアタックは得意技だけあって、ジャンプ攻撃やコンビネーションの一部にも組み込まれている。

基本技を駆使した多彩な攻めが有効

ピッキーは持ち前のスピードをいかした、相手のガードを上下にゆさぶるような連係が強力だ。今回公開された技の１つである。ニー＆ハイスピン、ローパンチテールキックのような素早いコンビネーション、ロケットアタックなどのトリッキーな動きの技、ボードバッシュやボードスラップなどの得意技であるスケボーアタックを駆使して、素早く多彩に選択攻撃を仕掛けると良い。下段アーマー破壊技を持っていないので、ランニングからのスライディングキックも選択肢に織り交ぜて闘え。

ピッキー基本技表

技名	条件	コマンド
◆立ちパンチ		
ボーダーパンチ		Ⓟ
ダブルボーダーパンチ		ⓅⓅ
パンチコイン		ⓅⓀ
ワンツーコイン		ⓅⓅⓀ
◆立ちキック		
ホッピングニー		Ⓚ+Ⓖ
ニー&ハイスピン		ⓀⓀ
◆ミドルパンチ		
アッパー		⬁+Ⓟ
◆ミドルキック		
スタンディングニー		Ⓚ
ミドルスピンキック		⬁+Ⓚ
ロケットミサイル	壁に背向け	⬀+Ⓚ
ステップニー		⇨+Ⓚ
トーキック		⇩+Ⓚ
トー&ハイキック		⇩+ⓀⓀ
◆しゃがみパンチ		
ブロックアッパー		⇦+Ⓟ
ローパンチ		⇩+Ⓟ+Ⓖ
ローパンチ		⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ローパンチ		⇩+Ⓟ
ローパンチテールキック		⇩+ⓅⓀ
◆しゃがみキック		
テールキック		⬇+Ⓚ
◆投げ		
ウォールクラッシュ	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
デッドエンドダブルニー	敵近く&敵壁に背向け	⇦⇨+Ⓚ
◆ダウン攻撃		
フライングドルフィンアタック	敵ダウン中	⇧+Ⓟ
モールバッシュ	敵ダウン中	⇩+Ⓟ
フットスタンプ	敵ダウン中	⇩+Ⓚ
ダブルスタンプ	敵ダウン中	⇩+ⓀⓀ
フライングドルフィンアタック	敵ダウン中	⬆+Ⓟ
◆走り攻撃		
ランニングボードスラップ	走り中	Ⓟ
ランニングニー	走り中	Ⓚ
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ
ランニングボードスラップ	走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングボードスラップ	走り中	Ⓟ+Ⓖ
(ダッシュエア→)フリップキック	ダッシュエア後、敵背後	Ⓚ
(ダッシュエア→)フリップローキック	ダッシュエア後、敵背後	⇩+Ⓚ
◆スライディングキック後		
(スライディングキック→)フリップキック	スライディングキック後､敵背後	Ⓚ
(スライディングキック→)フリップローキック	スライディングキック後､敵背後	⇩+Ⓚ

ホッピングニー

Ⓚ+Ⓖ

ピッキーの飛び膝蹴り。中段攻撃だが、踏み込みが浅いので近距離での連係で効果を発揮する技。ヒットした場合相手を空中に吹き飛ばせるが、吹き飛び方が低く、その後に空中コンボでの追撃はできない。

アッパー

⬁+Ⓟ

アッパーカット。ヒットすれば相手が空中に吹っ飛ぶので、エアグラブ(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) を狙う。しゃがみガードを跳ね上げるだけの特殊中段攻撃なので、跳ね上げた相手にはハイスピンへつなぐと良い。

トー&ハイキック

⇩+ⓀⓀ

トーキックからハイキックへのコンビネーションだ。中段～上段攻撃で、トーキックがヒットすればハイキックが連続ヒットする。スタンディングニーが届かない位置からの選択攻撃の１つとして使おう。

デッドエンドダブルニー

⇦⇨+Ⓚ

相手を壁際に押し付けて左右の膝蹴りをヒットさせる技。相手を壁際に追い詰めた時のみに発生する投げ技で、ニー＆ハイスピンなどで相手を壁際に押し固めた後の選択攻撃の１つとして使うと効果的だ。

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し　※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

PICK UP! ニー&ハイスピン(ⓀⓀ)

リーチはないものの、発生時間の速い中段攻撃であるスタンディングニー。近距離から選択攻撃の1つになる技で、連続してⓀボタンを入力するとハイスピンに連係できる。

近距離でしゃがんだ相手には即スタンディングニーをヒットさせ、ハイスピンを連続ヒットさせるのが理想的だ。ガードされた場合はⒼボタンを押して連係を中断しよう。

ハイキックまでヒットすれば次の攻撃に有利に持ち込める。スタンディングニーがガードされた場合、ハイキックをしゃがんで避けることが可能なので、ヒットを確認して出す。

接近距離でしゃがんだ相手に迷わず放て

スタンディングニーからハイスピンへの連続攻撃だ。中段〜上段攻撃へのコンビネーションで、ヒットしてもダウンを奪えないものの、硬化時間が短いので次の攻撃につなぎやすい。発生時間も速く、近距離の攻防に欠かせない技だ。ローパンチテールキック（⇩+Ⓟ Ⓚ）やアッパー（⇧Ⓟ）などと使い分け、相手のガードを上下にゆさぶる使い方が効果的。また、スタンディングニーで中断し、他の攻撃へ連係するのも有効だ。

ピッキーベーシックパターン

ニー&ハイスピンを使った連係は近距離での攻防の要ともいえる連係だ。下段攻撃のローパンチテールキックと組み合わせて使え!

アッパー(⇧+Ⓟ)

ヒットorガード

ヒット

エアグラブ(⇦+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

相手が反撃してくる場合は、アッパーで相手を空中に吹っ飛ばし、空中投げであるエアグラブを決めるという連係を仕掛ける。アッパーからの代表的な連係の1つで、距離とタイミングが合えば、相手が受け身を取る、取らないにかかわらず確実にエアグラブが決まり、空中攻撃の出かかりにも投げが決まる。

スタンディングニー(Ⓚ)

ヒットorガード

ローパンチ(⇩+Ⓟ+Ⓖ)

テールキック(⬇+Ⓚ)

ガード攻撃や投げ技で反撃してくる相手には、発生時間の速い下段攻撃のローパンチテールキックによる迎撃が効果的だ。相手の反撃技が登り蹴りの場合は打ち負けるので素直にガードだ。

ニー&ハイスピン(ⓀⓀ)

ステップバックで相手が離れた場合は、中段攻撃であるボードスラップと、下段攻撃である走りからのスライディングキックによる2択攻撃を仕掛けると効果的だ。どちらの技もリーチがあり、アーマー破壊技なので相手に精神的プレッシャーを与えやすい。

ステップバック

ボードスラップ(⇨⇨⇨+Ⓟ)

ステップバック

スライディングキック(走り中⇩+Ⓚ)

相手のガードを上下に振る連係が効果的だ

強力な投げ技を持たないピッキーは、素早い打撃技を使った連係が必要になる。中段攻撃のニー&ハイスピンと下段攻撃のローパンチテールキックを主軸に、隙あらばアッパーからのエアグラブへの連係を仕掛けて確実にダメージを奪っていこう。相手の反撃に対しては登り蹴り（⬆Ⓚ）を使えば安定して迎撃できるが、外した場合は隙だらけだ。

PLUS ONE ダッシュエア(走り中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

背後に回り込んでからの連係が実にトリッキーだ

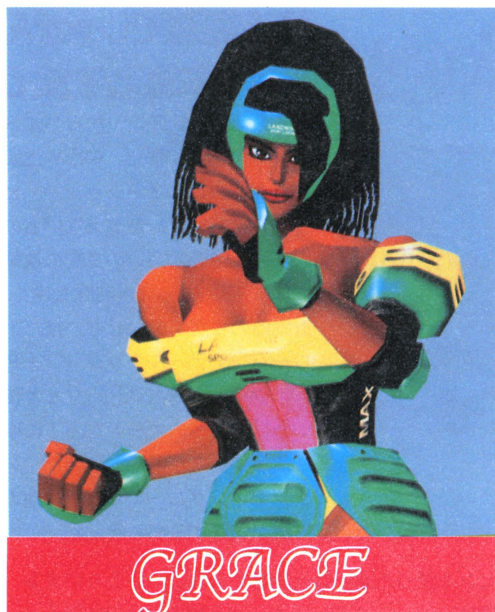
浴びせ蹴りの様な技だ。走りからのみ発生する技で、相手の背後に回り込んだ場合、フリップキック（Ⓚ）とフリップローキック（⇩+Ⓚ）の2択攻撃に持ち込める。発生時間も速く、トリッキーさを出すためには必須ともいえる技だ。

こんな技も使ってみよう!

ロケットミサイル

(壁に背を向け⇧Ⓚ)

壁際に追い詰めようとする相手にカウンターの一撃をくらわせろ!! 自分からステップバックで相手を誘ってから出すという使い方も効果的だ。

壁に飛び、その反動で頭から突っ込む技だ。壁際に追い込まれた場合の脱出技の1つ。ヒットすれば、相手を壁側に吹き飛ばせるので、一気に形勢を逆転させることが可能だ。

GRACE

強力な下段攻撃と、破壊力十分の中段コンボは強烈!!　堂々と2択で攻めてダウンを奪い、相手がとまどう刹那にフランケンシュタイナーを狙え。

グレース基本技表

技名	条件	コマンド
◆立ちパンチ		
シングルビート		Ⓟ
デュアルビート		ⓅⓅ
ビートハイキック		ⓅⓀ
ビートターンレッグ		ⓅⓀⓀ
トリプルビート		ⓅⓅⓅ
ビートブロックバスター		ⓅⓅⓀ
クアッドビート		ⓅⓅⓅⓅ
◆立ちキック		
アイスレッグ		Ⓚ
クロスキック		Ⓚ+Ⓖ
レッグビート		ⓀⓅ
ターンレッグ		ⓀⓀ
◆ミドルパンチ		
ブロックスラップ		⇦+Ⓟ
ブラックアイス		Ⓟ+Ⓚ
◆ミドルキック		
キャメルキック		⬁+Ⓚ
キャメルスピン		⬁+ⓀⓀ
ロングアクシス		⇨+Ⓚ+Ⓖ
ロングアクシスターン		⇨+Ⓚ+ⒼⓀ
◆しゃがみパンチ		
シットビート		⇩+Ⓟ+Ⓖ
シットビート		⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
シットビート		⇩+Ⓟ
シットビートスピン		⇩+ⓅⓀ
◆しゃがみキック		
シットキャメル		⇩+Ⓚ
シットスピン2		⇩+Ⓚ+ⒼⓀ
シットスピン3		⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀ
シットスピン4		⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀ
シットスピン5		⇩+Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀⓀ
◆投げ		
スクラッチハート	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ
ウォールスロー	敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
◆ダウン攻撃		
スマートダイブ	敵ダウン中	⇧+Ⓟ
スピットキック	敵ダウン中	⇩+Ⓚ
スマートダイブ	敵ダウン中	⬆+Ⓟ
◆走り攻撃		
ランニングビート	走り中	Ⓟ
ダッシュブレード	走り中	Ⓚ
サマーソルトキック	走り中&ジャンプ同時	⬁+Ⓚ
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ
ランニングビート	走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ
ダッシュコイン	走り中	Ⓚ+Ⓖ
ランニングジャンプキック	走り中	⬁+Ⓚ

中段・下段と奇襲で攻めたてろ!!

グレースお得意の3回転系コンビネーションで、中段キックから発生するのが最大のメリット。闘いの中心軸となる技でもある。

ロングアクシスターン（⇨Ⓚ+ⒼⓀ）は、ヒット後の相手の対応によっては、コンビネーションによる追撃も狙える技だ。

華麗なまでの足技を極めろ!!

今回紹介するグレースの技によって、グレースの従来の戦闘スタイルである中段・下段による2択攻撃に、より一層の拍車がかかりそうだ。右のページでピックアップしたキャメルスピンカッター（⬁ⓀⓀⓀ）からの読み合いに加え、キャメルスピン（⬁+ⓀⓀ）の2発で止めてからの読み合い、ブラックアイス（Ⓟ+Ⓚ）から、シットキャメル（⇩+Ⓚ）からと、様々な状態から2択に持ち込める。もちろんそこからは、キャメルスピンやシットビートスピン(⇩+ⓅⓀ)につないで翻弄するのだ。

ビートブロックバスター

ⓅⓅⓀ

2発の上段パンチを繰り出した後、ワンテンポ置いてガードアタックであるブロックバスターにスイッチするコンボ。反応のいい相手や、単発上段パンチだと思って反撃してきた相手をブロックバスターが叩く。

ブラックアイス

Ⓟ+Ⓚ

状態をそらし気味に繰り出すミドルパンチで、相手の上段パンチなどをかわしながら攻撃することが可能で、ヒットした場合には相手をよろめかせる。よろめかせた後は、投げや中段攻撃につなぎたい。

キャメルスピン

⬁+ⓀⓀ

キャメルスピンカッターと合わせて使うことで、相手の読みを撹乱するのに効果を発揮する。キャメルスピンカッターと思わせて投げや下段攻撃に切り替えたり、ブロックバスター（⇦Ⓚ）につないでも面白い。

シットキャメル

⇩+Ⓚ

リーチの長さが魅力の下段攻撃技で、相手にガードされても反撃を受けづらいという長所もある。中距離からの牽制、相手の突進への足止め、そしてダウンを奪われた後、起き上がりの反撃技など、用途は多彩。

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し　※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

PICK UP! キャメルスピンカッター(⇧ⓀⓀⓀ)

まずはキャメルキックから。リーチの長い中段攻撃で、さらにここからコンビネーションを発生させられるのは大きなメリット。

そして2発目のミドルスピンキック。これも中段攻撃なので、遠距離から繰り出してこの部分から当てるようにするのもいい方法だ。

最後は降り上げた足を叩きつける、ブレードカッター（⇧⇩Ⓚ）のようなキック。これも中段攻撃で、ヒットすれば相手はよろめく。

「とりあえず……」キャメルスピンでも

リーチの長い中段キックから発生し、ガードされても相手の反撃が遅れた場合にはこちらのガードが間に合うという性能の良さなので、中距離で腹の探り合いになるとつい「とりあえずキャメルスピンカッターでいきますか」と多用しがち。だが、それで十分。ガードされた場合のリスクよりも、ヒットした場合のメリットを重視だ。

グレースベーシックパターン

中距離から相手の機先を制して繰り出し、あわよくばそのままヒット、ガードされても相手の対応しだいではブロックバスターで反撃可能だ。

キャメルキックは攻撃までのモーションが速い部類に入る技だが、さすがに至近距離から繰り出すと単発の上段・下段パンチで食い止められやすいので、なるべく中距離以上の間合いから使いたい。相手が突進してくるところをカウンターで叩ければ理想的だ。

キャメルスピンカッター（⇧ⓀⓀⓀ）

3発目がヒットすると相手はよろめき、そこで相手がよろめきからの復帰を怠ると、さらにキャメルスピンカッターやクロスキックが連続でヒットする。タイミングしだいでは、投げを決めることさえも可能となる。

ヒット　ヒット　ガード

3発目ヒット後のキャメルスピンは、相手がよろめきからの復帰に失敗すると連続ヒットに。復帰しても、しゃがみガードを固めた場合にはやはりヒットとなる。復帰後に立ちガードを固めるタイプなら、シットスピンや投げに切り替えて攻めていくのがベストだ。

キャメルスピンカッター（⇧ⓀⓀⓀ）

シットスピン（⇩+Ⓚ+Ⓖ）

ブロックバスター（⇦+Ⓚ）

ガードされた場合に、とりあえず出してみてリスクが低いのがブロックバスター。相手の上・中段技による反撃が遅れると、ブロックバスターが気持ち良くヒットする。ただし、反撃に投げを使ってくるタイプにはまるで無力なので、乱用は禁物。

ヒット

ティップスラップ（⇨⇨Ⓟ）

3発目がヒット、よろめき後にしゃがみガードで復帰するタイプに有効な技として、このティップスラップも見逃せない。アーマー破壊力が高い上に、攻撃力が発生するまでの時間が短いので、非常に使いやすい。

キャメルスピンも織り交ぜてプレッシャーを与える

ここではキャメルスピンカッターからの連係として紹介したが、キャメルスピンで止めることによって、より幅のある2択、3択攻撃も可能となる。キャメルスピンカッターを多用しておいて、相手がガードを固めるようになったら、キャメルスピンからの投げやシットスピン5、ブロックバスターといった連係も効果的。キャメルスピンからのロングアクシスターンも試してみる価値が十分にある連係だ。

PLUS ONE フランケンシュタイナー（敵近く空中⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

端に追い詰めたら……とりあえず狙いたい

攻撃のモーションにさえなってしまえば、相手が立っていた場合には投げに、しゃがんでいれば打撃として、必ず何らかのダメージを与えられるという特殊な技。ただし、逃げられると自爆ダメージとなるので、逃げ道を奪ってから使え。

こんな技も使ってみよう

ロングアクシス

⇨+Ⓚ+Ⓖ

ガードされても、そこから投げ・中段・下段の3択を強制できる。基本的には投げを狙うが、警戒され始めたらすかさず中段攻撃に切り替えよう。

単発のロングアクシスは相手からの反撃を受けにくいので、ガードさせた後に投げ、中段、下段の3択攻撃を狙える。カウンターヒットで浮かせればさらに空中追い打ちも可能。

Honey

かなりプレイヤー人口が多いと思われるハニーだが、いい加減に闘っていてはやはり勝てない。ここはきっちりと基本技を出せるようにしておこう。

ハニー基本技表

技名	条件	コマンド
◆立ちパンチ		
キャットスナップ		Ⓟ
ブロックスラップ		⇦+Ⓟ
ブロックスラップ		➡+Ⓟ
キャットパット		ⓅⓅ
スナップハイキック		ⓅⓀ
ウォールザップ	壁近く	ⓅⓅⓅ
◆立ちキック		
ハイキック		Ⓚ
◆ミドルパンチ		
キャットアッパー		⇘+Ⓟ
ハニースイング		⇨+Ⓟ
キャットアッパー	しゃがみ中	⬊Ⓟ
ハニーワンツー		⇨+ⓅⓅ
◆ミドルキック		
キャットテイル		⇩+Ⓚ
ピーチアタック		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
◆しゃがみパンチ		
ロースナップ		⇩+Ⓟ+Ⓖ
ロースナップ		⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
エイ	敵ダウン中	⇩+Ⓟ
エイエイ	敵ダウン中	⇩+ⓅⓅ
エイエイエイ	敵ダウン中	⇩+ⓅⓅⓅ
エイエイエイエイ	敵ダウン中	⇩+ⓅⓅⓅⓅ
エイエイエイエイエイ	敵ダウン中	⇩+ⓅⓅⓅⓅⓅ
ロースナップ		⇩+Ⓟ
ローパンチローキック		⇩+ⓅⓀ
◆しゃがみキック		
ローキック		⬇+Ⓚ
ダブルローキック		⬇+ⓀⓀ
◆投げ		
バックウォールスロー	敵近く立ち	⇦+Ⓟ+Ⓖ
フォークスルー	敵近く立ち	⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
バックウォールクラッシュ	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
バールティングホース	敵近く立ち+ジャンプ同時	⇖+Ⓟ
◆ダウン攻撃		
スピンランディング	敵ダウン中	⇧+Ⓟ
スピットキック	敵ダウン中	⇩+Ⓚ
スピンランディング	敵ダウン中	⬆+Ⓟ
◆走り攻撃		
ランニングストレート	走り中	Ⓟ
ランニングニー	走り中	Ⓚ
ランニングキャットサマー	走り中&ジャンプ同時	⇘+Ⓚ
ホップスピンキック	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ
ランニングストレート	走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングピーチアタック	走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ
ランニングニー	走り中	Ⓚ+Ⓖ
ランニングジャンプキック	走り中&ジャンプ同時	⇖+Ⓚ

まずは相手を持ち上げよう

相手を高く浮かせるアッパー。ここから空中投げ（ハニーエアリアル）につなぐのが一般的な連係。しゃがみガード不可技。

空中で相手を投げる。空中受け身を取られてもかなりの遠い間合から吸い込んでくれる。ただし大ジャンプ（⬆）からのみ。

いかにして相手を浮かせるか？

ハニーといえばまず思い浮かぶのが空中投げだろう。空中投げをするには相手を持ち上げなければならない。ハニーはその持ち上げるための技が多い。単体ではキャットアッパー（⇘+Ⓟ）、コンビネーションではハニートリプル（⇨+ⓅⓅⓅ）など。いずれもしゃがみガードでは防げないが、対戦ではそうヒットさせてくれないのが現実だ。しゃがませるには下段技（ローパンチローキックなど）で攻め、連係としてキャットアッパーなどを織り交ぜると効果的。低い攻撃力を空中投げで補おう。

キャットアッパー

⇘+Ⓟ

前斜め下に短くレバーを入れパンチで出るアッパー。ハニートリプルの最後の部分を単体で出すと思っていい。出が早く、硬化時間が短いので連発しがちだがガード攻撃には注意が必要だ。

フォークスルー

⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

相手の股下をくぐって後ろに回る投げ技の一種。投げ扱いなので相手が立っていなければくぐれない。くぐった後は素早く背中に攻撃を入れないと振り向き攻撃を受けてしまう可能性がある。

ローパンチローキック

⇩+ⓅⓀ

しゃがみパンチからしゃがみキックに隙なくつなぐコンビネーション。ローキックはヒットしても相手はダウンしない。キャットアッパーをヒットさせるための連係技の一環として使うのも良い。

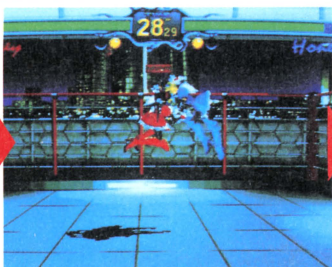
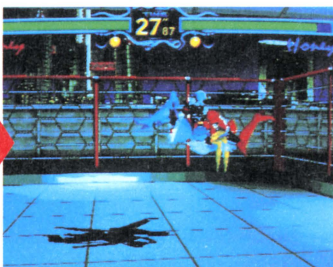
ダブルローキック

⬇+ⓀⓀ

中段〜上段と2回連続してキックを出す。1発目のキックがヒットすれば次のキックに連続でつながる2段技。2発目のキックがヒットすれば空中受け身を取られない限りスピンランディング（⇧+Ⓟ）が入る。

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し　※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

PICK UP! ハニーエアリアル(敵空中⇧+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

浮かせた相手に大ジャンプで近付く。浮かせたらレバーを入れっぱなしにしておくと良い。このくらい離れていても大丈夫。

遠いかな? と思える間合いでもかなり吸い込んでくれるので、あわてずコマンドを入力しよう。

このまま地面に叩きつける。攻撃力の低いハニーの技の中でもかなりダメージが大きいので、狙える時は確実に決めたい。

間合いが広くダメージが大きいのも魅力

空中受け身を取られてもかまわず投げることができるが、特殊な受け身を取られた場合、空中で反撃を受けることがある。レバーを上に入れて受け身を取ると、かなり高い位置で立ち直るので空中攻撃が出しやすい。相手が高い位置で受け身を取った場合は近付かないほうが無難だ。その時は相手の真下でもう一度アッパーを入れよう。

ハニーベーシックパターン

ハニーの基本はやはり空中投げ、ハニーエアリアルをいかにして決めるかにある。持ち前の素早さと機動力をいかして相手を翻弄しよう。

ダブルローキック(⬇+ⓀⓀ)

ヒット

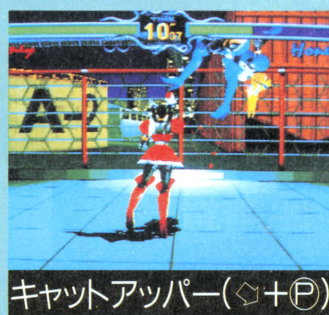
スピンランディング(⇧+Ⓟ)

1段目が入ると2段目につながる。2発目のキックが入れば相手はダウンし、確実にダウン攻撃が入る。リーチがあるので、少し離れてしゃがんでいる相手などに積極的に狙っていきたい。しかしガードされた場合、硬化時間中に反撃される場合があるので注意しよう。

キャットアッパー(⇗+Ⓟ)

ヒット

ハニーエアリアル(空中で⇧+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

空中受け身を取っても取られなくても、ハニーの大ジャンプが届けば吸い込んでしまう。大ジャンプならばどこでも吸い込めるので、かなり低い位置でもハニー側のレバーが上に長く入っていれば投げられる。アッパーで浮いた相手が壁などに跳ね返った時など、ちょっと低いかな? と感じたら、レバーを上に入れっぱなしですぐにコマンドを入れると、低い位置で空中投げが決まるのだ。

受け身を取られる

キャットアッパー(⇗+Ⓟ)

キャットアッパーがヒットし、相手を浮かせることに成功しても受け身を取られることが多い。通常の位置での受け身は問題なく空中投げを決められるが、レバー上入れの受け身を取られた場合は跳ばずに相手の真下へ入ってもう一度アッパーを入れよう。

浮いたら

ランニングタックル(走り中Ⓟ+Ⓖ)

浮かせた相手にランニングタックルをヒットさせることもできる。が、タイミングが難しく練習が必要。空中攻撃で反撃される恐れもあるが、アーマーゲージが点滅している相手にヒットすれば、アーマーを破壊することができる上にかなりのダメージになるので迷うところ。

攻撃力の低さがネック

相手のアーマーが取れていない限り、ハニーの攻撃力は低い。ダメージが期待できる空中投げもおいそれとは決められない。常に相手のアーマーゲージを見て点滅していた場合は壊すことを考える。だが、キャット・スラップ(⇨⇨+Ⓟ)がいまーつ使いづらいのでランニングタックルやスライディング(走り中⇩+Ⓚ)をうまく使いこなしたい。

PLUS ONE フォークスルー(敵近く立ち⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

笑いながら相手の股下をくぐって後ろに回る技

立っている相手にかなり接近しないとくぐることができない。間合いの外だったり、失敗してもロースナップが出るだけなのでリスクは少ない。後ろに回ったらダブルローキックかスコルピオンアタック(⇗+Ⓚ)で転ばせるのが確実。

心理的にも嫌がられる

敵ダウン中⇩+ⓅⓅⓅⓅⓅ

最高5回まで出せるその場ダウン攻撃。スコルピオンアタックなどで相手が近距離に転んでいる時に入る。1発目が入ったら後は連打で良い。

自分が体力リードしている時に連発すると相手にとってかなり嫌な技だ。ダメージ的にはたいしたことはないが、5発終わるまで時間がかかるので焦ってくるのだ。

会得している技の大半が一発打撃という大味なキャラクターなバン。基本技も類にもれず、すべての技が一発打撃、技名の当て字もバンならではだ。

一発打撃にすべてをかけろ!!

バンの代表技ともいえるスーパーストレート。これら一発打撃系の破壊力溢れる技を組み合わせた連係で相手を押し固めろ。

巷のプレイヤーが期待してた通り存在した技鉄山靠。ヒットした相手を壁へ吹っ飛ばす技が多いのもバンの特徴の1つだ。

ミドルパンチ系の技に要注目だ

スーパーストレート等の一発打撃系の技を得意とするバンは、一発打撃を組み合わせひたすら押し固める闘い方が効果的だ。

今回紹介されたバンの基本技の中で、特に注目すべき攻撃がミドルパンチ系の技だ。やっぱり存在した体当り系の鉄山靠、相手の攻撃を避けつつ肘をたたき込む根性肘、体を振りかぶって相手に頭突きをヒットさせる弔般、踏み込みつつ肘を出すヒジコンボの1発目である鋼肘、この4種類の技はどれも戦力アップにつながる技なので、確実に出せるようにしたい。

バン基本技表

技名	条件	コマンド
◆立ちパンチ		
拳骨（げんこつ）		Ⓟ
◆立ちキック		
足蹴（あしげ）		Ⓚ
◆ミドルパンチ		
弔般（チョウパン）		Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
鋼肘（はがねヒジ）		⇨⇨+Ⓟ
根性肘（こんじょうヒジ）		⇦⇨+Ⓟ
鉄山靠（てつざんこう）		⇦⇨⇨+Ⓟ+Ⓚ
◆しゃがみパンチ		
座拳骨（ざげんこつ）		⇩+Ⓟ
座拳骨（ざげんこつ）		⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
◆しゃがみキック		
下足蹴（したあしげ）		⇩+Ⓚ
◆投げ		
卸金（おろしがね）	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ
◆ダウン攻撃		
特攻（とっこう）	敵ダウン中	⇧+Ⓟ
対曼足蹴（タイマンキック）	敵ダウン中	⇩+Ⓚ
止（とどめ）	敵ダウン中	⇩+Ⓟ
特攻（とっこう）	敵ダウン中	⬆+Ⓟ
引導（いんどう）	敵ダウン中	⇩+ⓅⓅ
◆走り攻撃		
疾走衆賭麗斗（ランニングストレート）	走り中	Ⓟ
疾走膝（ランニングニー）	走り中	Ⓚ
跳鬼苦（ホップスピンキック）	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
滑込鬼苦（スライディングキック）	走り中	⇩+Ⓚ
奪首鉄山（ダッシュてつざん）	走り中	Ⓟ+Ⓚ
疾走膝（ランニングニー）	走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
疾走竜狗留（ランニングタックル）	走り中	Ⓟ+Ⓖ
疾走膝（ランニングニー）	走り中	Ⓚ+Ⓖ
疾走飛鬼苦（ランニングジャンプキック）	走り中&ジャンプ同時	⬀+Ⓚ

攻撃力は高いが発生時間の遅い技が多いバンにとって、相手の攻撃を迎撃しやすい数少ない技の1つだ。連係の派生技にも使え、座拳骨からのヒジコンボと仁義撃闘破の2択攻撃は基本かつ強力な連係だ。

相手の攻撃を一歩分だけ避けつつ肘を打つ技だ。中段攻撃で上部アーマーを破壊できる。厄挫鬼苦やスーパーストレートをガードされた後の反撃技を避けつつ迎撃できるが、コンボ系などの突進技に弱い。

某八極拳士ほどの爆発的な攻撃力はないが、相手のガードを跳ね上げる特殊中段攻撃で上部アーマー破壊技だ。ヒットすれば相手は壁に吹っ飛ぶ。鋼肘などで相手に接近して押し固めてから使うのが効果的だ。

ヒジコンボの1発目の技。中段攻撃でヒットしてもダウンを奪えない。ヒットした場合はヒジコンボへ、ガードされた場合は硬化時間が短いので鉄山靠や拳華火、仁義撃闘破へ連係する派生技の役割も持つ技だ。

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し　※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

PICK UP! ヒジコンボ(⇨⇨+Ⓟ⇨+Ⓟ)

遠距離からいきなり仕掛けるのが効果的

深く踏み込みつつ肘を打ち、さらに軸足をかえ肘を打つ、現時点ではバン唯一のコンビネーション技だ。中段～中段攻撃で～中段攻撃で、2発目でのみダウンを奪える。踏み込みが深いので、離れた位置でしゃがんでいる相手にもヒットし、相手を軽くだが吹っ飛ばせる。1発目の鋼肘で中断してからの連係も効果的で良い。

踏み込みが深いので、遠距離から一気に距離をつめつつ攻撃できる。発生時間が遅いのでしゃがみパンチなどで反撃を受けやすい。

1発目の鋼肘がヒット。ダウンは奪えないが、1発目でコンビネーションを中断し、下のベーシックパターンに連係すると良い。

軸足をかえつつ2発目の肘打ちがヒットする。ヒットすればダウンを奪え、ガードされても確実に反撃を受けることはまずない。

バンベーシックパターン

中距離からの使用頻度が高い、中段攻撃のヒジコンボを派生技としたコンビネーションで、相手を押し固めつつ数々の一発打撃技を決めろ!!

ガード

ヒット

鋼肘がヒットした場合は、そのままヒジコンボへ連係してダウンを奪う。ダウンを奪った後はクイックフォワードからの引導(⇩+ⓅⓅ)～対曼足蹴(⇩+Ⓚ)で追撃する。ヒジコンボがガードされた場合は、鉄肘より硬化時間は長いものの対処法は鋼肘と変化はない。

鋼肘をガードされて、相手が上段or中段攻撃で反撃してきた場合はガード攻撃の肘鉄砲でカウンターを取る。ただし、下段攻撃や投げ技を重ねられた場合はガード攻撃の性質上打ち負けてしまうので、しゃがみガードで回避する。

下段攻撃や投げ技をガード、あるいは避けた後は、バンの固有技中、最も発生時間が短い技である鉄肘で反撃しダウンを奪う。鉄肘を拳華火にかえ、相手を空中に吹っ飛ばしてから空中コンボを狙うという手段も効果的だ。

ガード

鋼肘をガードされて、相手が発生時間の長い技で反撃してきた場合は、発生時間の短い鉄山靠でカウンターをとる。決まれば大ダメージは確定だが、技の硬化時間が致命的に長い。ヒットさせる自信がない場合は鉄山靠よりリスクの少ない他の連係技を仕掛けよう。

ガード

リーチの無い単発技で反撃してきた場合は根性肘を使い、その攻撃を避けつつ肘をヒットさせる。コンビネーション系の突進技やリーチのある技で反撃してきた場合は、肘鉄砲で返したり、鉄山靠で迎撃すると良い。

ガード

相手が立ちガードで固まっている場合は、仁義撃闘破を使ってダウンを奪う。発生時間が長いので、相手が中段攻撃などを出してきた場合は肘鉄砲か根性肘で対応しよう。仁義撃闘破のかわりに、壁桜で相手を投げて対応するのも有効だ。

ヒジコンボの硬化時間を認識し技を出せ

連続技の要素に欠けるバンは、得意とする一発打撃技を最大限にいかすための連係作りが必要になる。中間距離での攻防には欠かせない技であるヒジコンボを派生技としたコンビネーションだが、肘打ち系の中段攻撃と下段攻撃の仁義撃闘破による2択攻撃を主軸として、一発狙いの鉄山靠やガード攻撃の肘鉄砲を織り交ぜる闘い方が効果的だ。ヒジコンボの硬化時間を認識して、素早く連係技を出せるようにしたい。

PLUS ONE 仁義撃闘破(⇙⬇+Ⓟ)

しゃがみパンチから中段攻撃との2択攻撃が強力

下段攻撃で、下部アーマー破壊技でもある仁義撃闘破は硬化時間が短く、体を後ろに引くモーションの部分で、中段攻撃を避けつつヒットする。中段攻撃と仁義撃闘破による2択攻撃は、堅実かつ強力な連係なので絶対マスターしたい。

こんな技も使ってみよう

頭突きという、ここまで相手を小馬鹿にした技にもかかわらず、技に隙がないばかりか上部アーマー破壊技という優れた性能を持つ挑発技だ。

いわゆる頭突きのこと。中段攻撃で上部アーマー破壊技でもある。体を振りかぶって出すが、移動距離が0に等しい技なので、接近戦での選択肢の1つとして活用していこう。

パワー&スピード、強いよこの女（ひと）

JANE

女性だがパワー型、しかもある程度のスピードを持ったバランスの良いキャラだ。アーマー破壊技を3つ持っているので使いこなしていこう。

インストカードに載っている技。アーマーを破壊できる。カウンターでヒットすると驚くほどの破壊力を発揮する。

中段技なのでしゃがみガード不可。立ちガードしている相手もひるませる。ゲージ点滅中ならばアーマーを破壊できる。

1発がかなり痛い技のオンパレードだ

出が遅いが、ヒットすればかなりの大ダメージを与えるアーマー破壊技トルネードパンチ(⇦⇧⇩⇧⇨+Ⓟ)と、出が早く、しゃがみガード不可の上にアーマー破壊ができるパワースマッシュ(⇨⇨+Ⓟ)に加え、ブロックストレート(⇦+Ⓟ)、ランニングタックル(走り中Ⓟ+Ⓖ)、スライディングキック(走り中⇩+Ⓚ)とアーマー破壊が豊富だ。トルネードパンチを除けば、使い勝手がかなり良い技が多いので、ゲージが点滅した相手には脅威だろう。相手にプレッシャーを与えつつ、闘え。

ジェーン基本技表

技名	条件	コマンド
◆立ちパンチ		
クラップナックル		Ⓟ
ダブルクラップ		ⓅⓅ
ナックルハイキック		ⓅⓀ
コンボスイッチアッパー		ⓅⓀⓅ
ダブルクラップラッシュキック		ⓅⓅⓀ
◆立ちキック		
スマートキック		Ⓚ
◆ミドルパンチ		
トスアッパー		⬁+Ⓟ
ダウンスマッシュ		⇨+ⓅⓅ
ライジングアッパー	しゃがみ中	⬉+Ⓟ
◆ミドルキック		
ミドルスピンキック		⬁+Ⓚ
カットニー		⇨+Ⓚ
ロースピンキック	しゃがみ中	⬇+Ⓚ
ニーランチャー		⇩⇨+Ⓚ
◆しゃがみパンチ		
ローナックル		⇩+Ⓟ+Ⓖ
ローナックル		⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ローナックル		⇩+Ⓟ
ローナックルスピン		⇩+ⓅⓀ
◆しゃがみキック		
ロースピンキック		⇩+Ⓚ+Ⓖ
ロースピンキック		⬇+Ⓚ
◆投げ		
ウォールスクラッチ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
クリンチニー	敵近く立ち	Ⓚ+Ⓖ
ウォールストライクニー	敵近く&敵壁に背向け	Ⓚ+Ⓖ
◆ダウン攻撃		
ナックルダイブ	敵ダウン中	⇧+Ⓟ
ナックルバット	敵ダウン中	⇩+Ⓟ
スピットキック	敵ダウン中	⇩+Ⓚ
ナックルダイブ	敵ダウン中	⬆+Ⓟ
◆走り攻撃		
ランニングナックル	走り中	Ⓟ
ランニングニー	走り中	Ⓚ
ホップスピンキック	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ
ランニングナックル	走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングニー	走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ
ランニングニー	走り中	Ⓚ+Ⓖ
ランニングジャンプキック	走り中&ジャンプ同時	⬁+Ⓖ

コンボスイッチアッパー

ⓅⓀⓅ

クラップナックル〜スマートキック〜とつながり、最後のパンチで相手をダウンさせる。空中受け身を取られなければダウン攻撃が入る。すべて上段攻撃だが最後のパンチはしゃがみガードを崩せる。

ダウンスマッシュ

⇨+ⓅⓅ

ボディブロー〜パワースマッシュにつながる2段技。ただ2発目がヒットしてもアーマーは破壊できない。ヒットすれば目の前にダウンするのでスピットキック（⇩+Ⓚ）が入る。しゃがみガード不可。

ローナックルスピン

⇩+ⓅⓀ

しゃがみパンチ（ローナックル）からしゃがみキック（ロースピンキック）につながる2段技。2発目のしゃがみキックがヒットしても相手はダウンしない。ダメージは低いが、下段技なので使っていきたい。

クリンチニー

敵近く立ちⓀ+Ⓖ

ダメージ、間合いともにクリンチパンチ(敵近くⓅ+Ⓖ)と同じ投げ技。クリンチパンチ同様目の前にダウンするのでスピットキックを入れることができる。壁際で決めればダメージは増加する。

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

困った時は……?トリプルバッシュ(ⓅⓅⓅ)

最初はこのジャブ（クラップナックル）から入る。技の出は早いが、上段技でしゃがんでいる相手にはヒットしない。

次にこの裏拳につながる。ここで立ちキックを入力するとダブルクラップラッシュキック(ⓅⓅⓀ) という技に変化する。

最後はこのボディブローがヒットする。が、ダウンはしない。壁際でヒットするとこの部分は相手を壁に押しつける技になる。

地味な技だが使う頻度は高い

ほとんどのキャラが持っているパンチ3回のコンビネーション技。最後のボディブロー以外は上段技なのでしゃがんでいればヒットしない。自分がダウンした場合や混戦中などまずい！ と思ったらパンチ連打でこの技を出せばかなりの確率で返し技となってくれることが多い。ガードされた場合の連打とガード攻撃には注意されたし。

ジェーンベーシックパターン

パワーがあるのでつい責め立てたくなるが、ガード攻撃で返されてしまうことを考えると少し慎重なくらいがちょうどいい。

ガードされたら

ヒット&起き上がり

ブロックストレートがヒットした後、相手の起き上がりに重ねる。注意してほしいのは起き上がった側が立っているのを見てから出すということだ。起き上がりに昇り蹴りを出されるとかなり大きなダメージの反撃を受けてしまう可能性がある。下段技を何回か重ねる合間にパワースマッシュなどの上段技を交ぜていくと良い。

ヒット

トリプルバッシュをガードされた場合、相手は何かしら反撃をしてくる。下段技以外ならほとんどブロックストレートで返すことができるので、相手の出した技を見てから出せるよう練習すると良い。ⓅⓀⓅもかなり使える技なので（ダウンさせる）織り交ぜていこう。

コンボスイッチアッパーやクリンチパンチなどが決まった場合に確実に入れるようにしたい。⇧+Ⓟのナックルダイブでは空振った時の隙がかなり大きく危険なので、自信がない時や目の前でダウンさせた場合はこちらを使う方が良い。

起き上がり

ダウンした相手に近付き、起き上がったことを確認してからこの技を出してみる。しゃがんでいた場合必ずヒットする上にアーマーゲージ点滅時にはアーマーを破壊できる。下段技を多めに使っていた時など、相手がしゃがみたくなってきた頃に出してみるのも面白い。

上段技をどういかすか

ダメージが大きく、アーマーを壊せる技を数多く持つが、下段技にいま一つ使えるものが見当たらないのがジェーンの欠点といえる。せっかく高性能の技を持っていても、ヒットさせなければ意味がないが、その多くは中段か上段の技だ。それらの技をいかすためにも少ない中から有効な下段技を使っていこう。そうすれば、より相手にプレッシャーをかけるキャラになるだろう。

PLUS ONE トルネードパンチ(⇦⇖⇩⇙⇨+Ⓟ)

メジャーリーグのNOMOとの関係は?

野太い掛け声とともに大きく上体を後ろに引きストレートパンチを繰り出す非常にモーションが大きい技。一見使えなさそうだがアーマーが外れた相手にヒットさせた時の大ダメージと爽快感は捨てがたいものがあるぞ。

出鼻くじきに……

一般にいうところのヒザ打ち。中段攻撃。ヒットすれば相手はダウンする。⇩+Ⓚのダウン攻撃ならば受け身を取られない限り確実に入る。

下段技を避けつつ中段で攻撃する。前進しながらヒザを出すので、少し離れていても相手がしゃがんでいる限りヒットする。闘っている最中にいきなり出すのがポイントだ。

RAXEL

マスターしている技の大半がコンビネーション技のラクセル。基本技はインストにあるコンビネーション技の派生技や選択攻撃の分岐技が多い。

ラクセル基本技表

技名	条件	コマンド
◆立ちパンチ		
ジャブ		Ⓟ
ライトニングアッパー		⇦+Ⓟ
ライトスピン		ⓅⓅ
ジャブハイキック		ⓅⓀ
ライトスルー		ⓅⓅⓅ
ルックス・ザット・キル		ⓅⓅⓀ
◆立ちキック		
ハイキック		Ⓚ
バックオフ・キック		⇨+Ⓚ
バックオフ・ディッチ		ⓀⓀ
◆ミドルパンチ		
アッパー		⇘+Ⓟ
ダブルアッパー		⇘+ⓅⓅ
エルボーカット		⇨+Ⓟ
ナックルクロウキック		⇨+ⓅⓀ
ナックルブラッククロウ		⇨+ⓅⓅ
◆ミドルキック		
ミドルキック		⇘+Ⓚ
キックアウェイ		⇨+Ⓚ
◆しゃがみパンチ		
シットジャブ		⇩+Ⓟ
シットジャブ		⇩+Ⓟ+Ⓖ
ローパンチ		⇩+Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
◆しゃがみキック		
ローサイドキック		⇩+Ⓚ
スタンディングハイキック	しゃがみ→立ち	⬇+Ⓚ
ロースピンコンボ		⇘+Ⓚ⇩+Ⓚ+Ⓖ
◆投げ		
ウォールクラッシュ	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
◆ダウン攻撃		
フライングタスク	敵ダウン中	⇧+Ⓟ
スピットキック	敵ダウン中	⇩+Ⓚ
フライングタスク	敵ダウン中	⬆+Ⓟ
グレイブポスト	敵ダウン中	⇩⇩+Ⓟ
◆走り攻撃		
ランニングストレート	走り中	Ⓟ
ランニングニー	走り中	Ⓚ
ランニングサマーソルト	走り中&ジャンプ同時	⇗+Ⓚ
ホップスピンキック	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ
ランニングストレート	走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングニー	走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ランニングタックル	走り中	Ⓟ+Ⓖ
ランニングニー	走り中	Ⓚ+Ⓖ
ランニングジャンプキック	走り中&ジャンプ同時	⇖+Ⓚ

多彩なコンビネーションで堅実に闘え！

ラクセルの得意技ギタートラスト(⇩⇩+Ⓟ)。これらギター攻撃系の技を要所に織り交ぜてロッカーらしく闘え！

デススピンキック(⇘+Ⓚ+Ⓖ)を使った、見た目も派手で中段攻撃と下段攻撃による選択性が強い多彩なコンボ攻撃も特徴だ。

コンボの派生技や分岐技に注目

ライトハンド(⇨+ⓅⓅⓅ)などの多彩なコンビネーションと、ラクセルが得意とするギター攻撃を要所に織り交ぜた闘い方が効果的。

ラクセルの基本技は、インストのライトハンドやデススピンコンボ(⇘+ⓀⓅ⇩+Ⓚ+Ⓖ)への派生技や、派生技モーター・クルーからの上段攻撃か下段攻撃に分岐する分岐技が多い。これらコンビネーション系以外にも、条件付き空中コンボへの派生技ダブルアッパーや、ネーミングセンス抜群のルックス・ザット・キルなどの使いやすい小粒な技が揃っている。

バックオフ・キック

⇨＋Ⓚ

前方に向かって蹴り上げる技だ。中段攻撃で、ヒットすればダウンを奪える。発生時間が短いので、しゃがみパンチで相手を牽制して連係で出したり、エルボーカットでよろめかせてからの連係が効果的だ。

ダブルアッパー

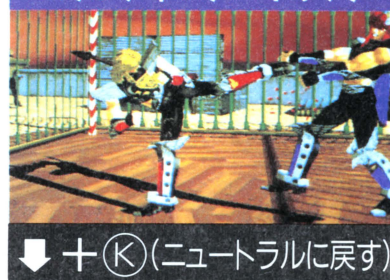
⇘＋ⓅⓅ

1発目のアッパーでしゃがみガードを跳ね上げ、2発目を連続ヒットさせて相手を空中へと浮かすコンビネーションだ。リーチはないが発生時間が短いので、近距離からの選択攻撃に使うと効果的。

エルボーカット

⇨＋Ⓟ

いわゆる肘打ちのこと。ライトハンドの1発目の技で、しゃがんだ相手やカウンターヒットした場合は相手がよろめく。よろめかせてからライトハンドへつないだり、他の攻撃へ連係したりと使用範囲が広い。

スタンディングハイキック

⬇＋Ⓚ(ニュートラルに戻す)

しゃがみから立ち上がりつつ、回し蹴りを出す技。上段攻撃だが発生時間が短いので相手の突進技をつぶしやすい。しゃがみパンチなど発生、硬化時間の短い技で、牽制した後の相手の反撃に対してが効果的だ。

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、＋……同時押し　※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。前号で紹介したデススピンコンボのコマンドが間違っていました。正しくは⇘+ⓀⓅ⇩+Ⓚ+Ⓖです。

PICK UP! ライトハンド(⇨+ⓅⓅⓅ)

踏み込みが浅いものの、しゃがんだ相手に対してやカウンターでヒットさせるとよろめくので、他の攻撃へ連係すると効果的だ。

肘打ちがヒットした場合は、堅実にライトハンドへとつなぐか、ミドルキックを派生技とした選択攻撃で相手のガードをゆさぶれ。

ストレートがヒットした場合、相手が壁側へ吹っ飛ぶので、ランニングからのタックルとスライディングで２択攻撃を仕掛けよう。

近距離から選択攻撃で仕掛けると効果的

肘打ちから裏拳へとつなぎ、ストレートを打つコンビネーションだ。中段～上段～特殊中段攻撃でストレートがヒットした場合は相手を壁側へ吹っ飛ばせる。肘打ちの踏み込みは浅いものの、特殊中段攻撃のダブルアッパーや、下段攻撃のシットジャブを使った選択攻撃を仕掛ける、あるいは肘打ちを連発するだけでも効果的だ。

ラクセルベーシックパターン

近距離での他の中段攻撃や下段攻撃、投げ技と連係し、中段攻撃の肘打ちを派生技としたライトハンドで相手を押し固めつつ堅実に攻めろ。

ライトハンド１発目の肘打ちは、相手がしゃがんでいる時やカウンターヒットした場合に有効な攻撃だ。肘打ちがヒットした場合はそのままライトハンドへ。ガードされた場合でも下の連係に持ち込む。近距離から仕掛ける技なので、シットジャブ(⇩+Ⓟ)を織り交ぜてガードをゆさぶる。

肘打ちがヒットした場合は、ライトハンドへと連係するのが堅実な手段だ。ガードされた場合、肘打ちをしつこく連発で出し、相手を押し固める手段もある。相手にヒットした場合は３発目のストレートで相手が吹っ飛ぶので、走りからのタックルとスライディングの２択攻撃が効果的だ。

ガード

肘打ちをステップバックで避けた時に相手がしゃがみガードだった場合は、上部アーマー破壊技でリーチのある中段攻撃、ギタートラストによる追撃が有効だ。

ガード

ガード

肘打ちをステップバックで避けた時に相手が立ちガードだった場合は、下部アーマー破壊技でリーチのある下段攻撃、スライディングキックによる追撃が有効だ。インスト技のスライディングキックでの代用も可能だ。

肘打ちがガードされて相手との距離が離れてしまった場合は、ミドルキックから派生するコンビネーションであるデススピンコンボとロースピンコンボによる２択攻撃を仕掛けると効果的だ。裏拳で中断してライトハンドに連係するのも有効だ。

ライトハンドの踏み込みの浅さに注意して使え

連続技は多いが、１発の攻撃力が低いラクセルは多彩な連続技を最大限にいかすための連係作りが必要になる。近距離での攻防には欠かせない技、１発目が中段攻撃であるライトハンドを派生技としたコンビネーションは、下段攻撃のシットジャブとの２択攻撃で相手のガードを上下にゆさぶる闘い方が主軸になる。ライトハンドは肘打ちの踏み込みが浅いので、自分から接近するよりも相手の出方をうかがうようにして接近し、パターンに持ち込むのが効果的だ。

PLUS ONE デススピンキック(⇨+Ⓚ+Ⓖ)

相手を誘い攻撃力の高い回し蹴りをヒットさせろ

攻撃力が高く、上部アーマー破壊技であるデススピンキックは、発生時間が短いものの上段攻撃なので、ヒットさせるには相手をステップバックで誘ってから使うと効果的だ。どうしてもヒットさせたい場合はデススピンコンボを使おう。

こんな技も使ってみよう

ギターを使った攻撃がヒットする姿は本当に痛々しい。この技も類にもれず画面端でダウンさせた後に連発するだけで相手は起き上がりにくい。

ダウン中の相手にギターを突き刺す技、グレイブポストは、ギター攻撃を得意とするだけあってか、画面端でダウンを奪った後などに使うとダウン中の相手に連発できるぞ。

SANMAN

強力な投げ技と一見怪しくも見える打撃技を合わせ持つキャラクターなサンマン。基本技ではついに空中コンボへの派生技が公開された。

強力な投げ技を常に狙え!

サンマンのⓅ+Ⓖ投げであるサンマンナイスカンだ。これら強力な投げ技を常に狙える連係で相手を一気にたたみかけろ。

色モノキャラクターには欠かせない要素であるピーチボンバーのような色モノ技を多く持つのもサンマンの特徴の一つだ。

新分野! 空中コンボへの派生技

ピーチボンバーといった色モノ技やジャイアントスイングなどの強力な投げ技、そしてサンマンアタックなどの体当り系の技を得意とするサンマンは、ジャイアントスイングなどの強力な投げ技へ常に連係可能な闘い方が効果的だ。

今回公開されたサンマンの基本技の中で、特筆すべき技がジャックナイフスロー(⇘+Ⓟ+Ⓖ)だ。今まで公開された技の中になかった要素である、空中への吹き飛ばし攻撃で、この技を派生にして空中コンボへの連係で、サンマンの新しい分野を開拓してほしい。

サンマン基本技表

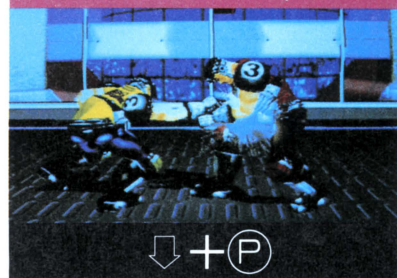
技名	条件	コマンド
◆立ちパンチ		
サンマンパンチ		Ⓟ
ワンツーパンチ		ⓅⓅ
サンマンパンチキック		ⓅⓀ
ワンツーピーチ		ⓅⓅⓀ
◆立ちキック		
サンマンキック		Ⓚ
サンマンキック		Ⓚ+Ⓖ
◆ミドルパンチ		
ダブルアッパーピーチ		⇘+ⓅⓅⓀ
ジャックナイフスロー		⇘+Ⓟ+Ⓖ
イグニッションパンチ		⇨+Ⓟ
◆ミドルキック		
ミドルサンマンキック		⇘+Ⓚ
◆しゃがみパンチ		
ローパンチ		⇩+Ⓟ
ローパンチ		⇩+Ⓟ+Ⓖ
◆しゃがみキック		
ローサンマンキック		⇩+Ⓚ
◆投げ		
スパークスクラッチ	敵近く&敵壁に背向け	Ⓟ+Ⓖ
タグハンドウォールクラッシュ	壁に背向け&敵近く立ち	Ⓟ+Ⓖ
パワーハンティング	壁近く	⇩Ⓟ+Ⓖ
◆ダウン攻撃		
ピーチバーガー	敵ダウン中	⇧+Ⓟ
メガトンスタンプ	敵ダウン中	⇩+Ⓚ
ピーチバーガー	敵ダウン中	⬆+Ⓟ
◆走り攻撃		
サンマンアタック	走り中	Ⓟ
ランニングピーチボンバー	走り中	Ⓚ
ホップスピンキック	走り中&ジャンプ同時	⇧+Ⓚ
スライディングキック	走り中	⇩+Ⓚ
サンマンアタック	走り中	Ⓟ+Ⓚ
ランニングピーチボンバー	走り中	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
サンマンアタック	走り中	Ⓟ+Ⓖ
ランニングピーチボンバー	走り中	Ⓚ+Ⓖ
ランニングジャンプキック	走り中&ジャンプ同時	⇦+Ⓚ

サンマンパンチキック

ⓅⓀ

パンチからキックへのコンビネーション技。パンチをヒットさせて2発目のキックをⒼボタンを押すことでキックのモーションをキャンセルする、通称ⓅⓀⒼキャンセルから投げ技への連係が効果的だ。

ローパンチ

⇩+Ⓟ

パワーはあるものの発生時間の遅い技が多いサンマンにとって、相手の攻撃を迎撃しやすい数少ない技の1つだ。また、ローパンチからの投げ技と中段攻撃との2択攻撃はサンマンの基本中の基本となる。

ダブルアッパーピーチ

⇘+ⓅⓅⓀ

アッパー2発からヒップアタックへのコンビネーションだ。ダウンを奪った後や2発目のアッパーで中断してのジャイアントスイングへの連係や、ジャックナイフスローで吹っ飛ばした後に使うと効果的。

サンマンアタック

走り中Ⓟ

走りからの体当りで、中段攻撃でヒットすれば相手からダウンを奪える。上部アーマーを破壊でき、ガードされた場合は相手がよろめくので、投げ技と中段攻撃による2択攻撃を仕掛けると非常に効果的だ。

【コマンドの見方】Ⓟ……パンチ、Ⓚ……キック、Ⓖ……ガード、➡……レバーを入れる、⇨……レバーを短く入れる、+……同時押し　※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

PICK UP! ジャイアントスイング(⇦⬃⇩⬂⇨+Ⓟ)

サンマンの持つ投げ技の中でも攻撃力の高い部類に入る技がジャイアントスイング。相手をその場に倒して、両足をつかみつつ……。

ブンブンと振り回す。約4回転半回した後に相手を遠くへと吹き飛ばす。回している場所によっては相手を壁へ投げつける。

ダウン中の相手の足をつかんで投げることができるのもジャイアントスイングの特徴だが、実際この様に投げるチャンスはほとんどない。

投げの距離に入ったら常に仕掛けろ!

相手の両足をつかんでブン回す、現時点で最も攻撃力の高い投げ技だ。立ち状態の相手を投げることができ、相手を遠くへ吹っ飛ばせる。ダウンした相手でもつかんで投げることができるが、相手が少しでも起き上がろうとすると成立しない。しゃがみパンチなどの硬化時間の短い技で、相手を固めてからの投げへの連係が効果的だ。

サンマンベーシックパターン

攻撃力の高い投げ技であるジャイアントスイングへつなぐためのコンビネーションで、数々の牽制技から素早い踏み込みによる投げを決めろ!

相手を固めてから投げ技に持ち込む連係の中で、最も基本の連係がローパンチからジャイアントスイングへの連係だ。ローパンチは相手の動きを牽制する以外にも、コンビネーション系の突進技をつぶすことができる隙の小さい技だ。ⓅⓀⒼキャンセルと併用し、上下にゆさぶりをかけてからの連係が非常に効果的だ。

ローパンチ(⇩+Ⓟ)

相手を固めてから投げ技に持ち込む連係の中で、もう1つの基本の連係が、サンマンパンチキックの2発目のキックをⒼボタンでキャンセルする通称「ⓅⓀⒼキャンセル」からの投げ技への連係だ。キックのモーションがフェイントになるので、投げ技と中段攻撃による2択攻撃から狙うとさらに確実、かつ効果的だ。

サンマンパンチキック(ⓅⓀ)

ダブルアッパーピーチを牽制技として使う場合、ダブルアッパーの2発目でコンビネーションを中断してからジャイアントスイングに連係する使い方が有効。またダブルアッパーピーチの3発目のピーチボンバーが中段攻撃なので、ダブルアッパーからジャイアントスイングとピーチボンバーによる2択攻撃が有効だ。

ダブルアッパーピーチ(⬂+ⓅⓅⓀ)

相手との距離が離れている場合は、走り中からの体当りを相手にガードさせて、相手をよろめかせてからジャイアントスイングへの連係が効果的だ。中段攻撃を絡めればさらに確実だ。

サンマンアタック(走り中Ⓟ)

ヒット&ガード

ジャイアントスイング(⇦⬃⇩⬂⇨+Ⓟ)

ジャックナイフスロー(⬂+Ⓟ+Ⓖ)

浮いたら

ジェネレーターパンチ(⇨ⓅⓅ)

基本技の1つであるジャックナイフスローを派生技として相手を空中へ吹っ飛ばし、ジェネレーターパンチで追撃する連係は、サンマンの新要素である「空中コンボ」への基本となるものである。

ジャイアントスイングへ移る時間を把握して投げろ

強力な打撃技を持たないサンマンは、攻撃力の高い投げ技を狙うための連係作りが必要不可欠だ。基本的に隙の小さい攻撃を派生技として相手を固め、ジャイアントスイングで相手をほうり投げる。中段攻撃と投げ技による選択攻撃を迫ることで、さらに効果的な投げ技への連係として使うことが可能だ。

PLUS ONE ジャックナイフスロー(⬂+Ⓟ+Ⓖ)

サンマンにもあった! 空中に吹っ飛ばす中段攻撃

中段攻撃で、相手を空中に吹っ飛ばせるジャックナイフスローは硬化時間が短く、下方向から攻撃が発生するので相手の足元をすくいやすい。投げ技との選択攻撃が効果的で、空中に吹っ飛ばした後はジェネレーターパンチなどで追撃だ。

こんな技も使ってみよう

ピーチボンバー

Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

振り向いたかと思いきやケツから突っ込んでくる技、それがピーチボンバーだ。その後に選択攻撃に持ち込みにくいが、とっさに反応しにくい技だ。

サンマン特有の色モノ技の1つ。相手のしゃがみガードを跳ね上げる特殊中段攻撃だが、硬化時間が長いのでガードを崩した後に選択攻撃を仕掛けにくいのも色モノ技たる由縁か?

特報！

■コナミ■登場時期未定■シューティング■2人同時プレイ可能

セクシーだぜ！

今回の目的はオネーチャンとウハウハすることらしい……。

デモ画面ではプレイキャラの近況報告が。みんな、それなりに苦労しているんだねぇ。

「沙羅曼蛇2」の発表といい、シューティングファンにとってはまさに救世主ともいえるコナミが、またまたやってくれたぞ！ 「パロディウス」が〝セクシー〟になって登場だ！

今度の〝パロ〟はセクシーよ♡

派手でにぎやかなステージと、個性的なキャラクターでおなじみの〝パロディウス〟シリーズに最新作が登場するぞ。その名もナント「セクシーパロディウス」だ！ シューティングゲームの金字塔である、1985年登場の「グラディウス」より数えると、本作は8作目(「ライフフォース」は含まず、「沙羅曼蛇2」を含む)。パロディウスシリーズとしては3作目にあたる。パワーアップシステムなど、基本的なものはシリーズを継承しているが、プレイヤーキャラクターやステージ構成などに新しい要素をふんだんに盛り込んでいるのが、この〝セクパロ〟の特徴だ。「沙羅曼蛇2」のようなシリアスシューティングもイイけど、ギャグシューティングもレッツプレイだ！

あまりにもセクシーなプレイヤーキャラクターを紹介！

ビックバイパー＆ロードブリティシュ

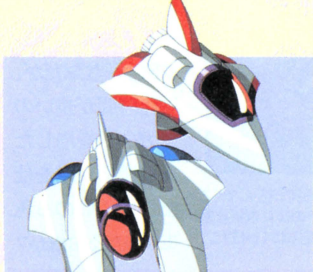
まだまだガンバルこの2機。若い者には負けらんねぇ。

▶ミサイル
斜め下方向へ、地形に沿って這っていくミサイルが撃てる。敵を貫通しない。

▶ダブル
前方斜め上にもショットが撃てるようになる。ミサイル同様、敵を貫通しない。

▶レーザー
敵を貫通する長くて強力なレーザーが撃てる。いわゆる〝糸引きレーザー〟。

▶オプション
自機と同じ攻撃をする分身が装着される。自機の移動した後をついてくる。最大4つまで。

▶シールド
前方からの攻撃を防ぐシールドが装着される。耐久力は16発まで。当たり判定は大きい。

イワン＆トビー

▶イワトビミサイル
真上に爆弾を投げ上げる。投げた後はゆっくりと落下していく。

▶イワトビショット
前方斜め上にもショットが撃てる。撃った後は放物線を描いて落下していく。

▶バウンドショット
前方斜め上と斜め下に、壁で跳ね返るショットが撃てる。

▶オプション
自機と同じ攻撃をする分身が装着される。自機の移動した後をついてくる。最大4つまで。

▶ペンタロウX
全方向からの攻撃を防ぐバトルスーツが装着される。当たり判定は小さいが耐久力は1発のみ。

なんだかズイブンいかめしいペンギンだよな……。

ひかる＆あかね

▶ホークウインド
画面上半分にいる時は斜め上へ、下半分にいる時は下へ地面を這うミサイルが撃てる。

▶スプレッドボム
真下へ爆弾を投下する。爆発した後の爆風でも、敵を倒すことができる。

▶キャロット
ショットボタンを押しっぱなしで、ショット連射ができる。

▶フォーメーションオプション
自機の上と下に同じ攻撃をする分身が装着される。スプレッドボム装備時には回転する。

▶スター
全方向からの攻撃を防ぐバリアが装着される。耐久力は3発まで。

今回もミサイルにまたがって、バリバリ攻撃するぞ。

マンボ＆サンバ

〝レーザー将軍〟の異名はダテじゃない。イカスぜ！

▶バブルミサイル
地形に沿って動くミサイルを撃つオプションが装着される。オプションは最大4つまで。

▶コントロールレーザー
自機の前後の動きによって角度の変わるレーザーを撃つオプションが装着される。

▶スクリューレーザー
敵を貫通する長くて強力なレーザーを撃つオプションが装着される。

▶サーチレーザー
自動的に敵を追いかけるレーザーを撃つオプションが装着される。

▶バリア
全方向からの攻撃を防ぐバリアが装着される。耐久力は3発まで。

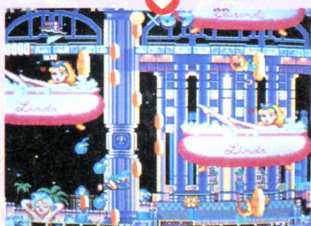
プレイ内容でステージが分岐するぞ!

今回はプレイの内容によって次へ進むステージが変わってくるのだ。これはステージに目的が設定されており、それを達成したかどうかによってステージが分岐するというもの。つまりプレイヤーによって、いろいろな進路が選択できるというわけだ。ステージが始まる前のデモシーンでは、そのステージの目的のヒントを教えてくれるから、参考にするといいだろう。また、シリーズではすっかりおなじみになった〝ボスオンパレード〟も、モチロン健在。今回はステージとステージの間に、ランダムで割り込んでくるのだ。

牧歌的なカンジのステージ。背景のグラフィックもかなり美麗だ。

まさに〝セクシー〟のタイトルにふさわしいステージ。アハ～ン。

このネズミ達は一体何だ? ステージの目的と関係があるのかな?

おお、モアイが泣いているっ! とぼけた表情のドラゴンがナイス。

登場キャラは16人(?)。それぞれが思惑を胸に秘めての参戦だ。武器のパワーアップを掲載したので、プレイヤー選択の参考にしてほしい。ちなみにゲージ1番目の〝スピードアップ〟とゲージ6番目の〝スカ〟は全キャラ共通だぞ。

ミカエル & ガブリエル

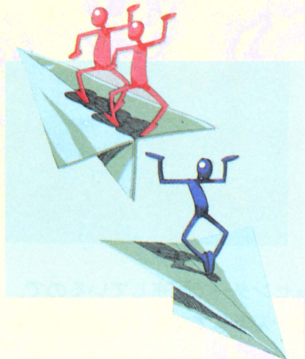
▶ストロングミサイル
前方に飛んでいくミサイルが撃てる。グレードアップすると、ミサイルの数が増える。

▶ウェーブレーザー
上下に幅の広いレーザーが撃てる。グレードアップすることにより幅が広がっていく。

▶ラウンドショット
いろいろな方向にショットが撃てる。グレードアップすることにより撃てる方向が増える。

▶グレードアップ
ミサイル、ショットがグレードアップしていく。最大4段階までグレードアップできる。

▶オーラ
全方向からの攻撃を防ぐバリアが装着される。耐久力は3発まで。

全宇宙の平和を守るために戦う大天使。なぜブタ?

こいつ & あいつ

▶こいつミサイル
こいつ(あいつ)がミサイルとして落下していく。パワーアップすると敵を貫通する。

▶こいつショット
斜め上いろいろな方向にショットが撃てる。敵がいる時は敵に向かって飛んでいく。

▶こいつウェイ
前方いろいろな方向にショットが撃てる。パワーアップにより撃てる方向が増える。

▶こいつパワー
ミサイル、ショットがパワーアップしていく。最大4段階までパワーアップできる。

▶こいつバリア
前方からの攻撃を防ぐシールドが装着される。耐久力は16発まで。当たり判定は大きい。

彼らが存在する理由はいまだに解明されてないのか?

オプション & マルチプル

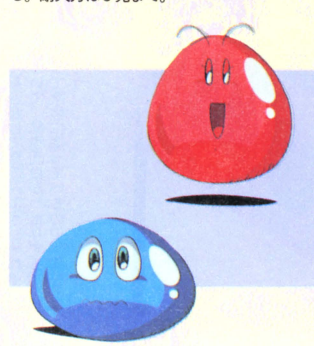
なんと自機にオプションが登場。マルチプルもいるぞ。

▶こいつもどき
こいつに変身する。その場パワーに応じたこいつウェイが撃てる。

▶ミカエルもどき
ミカエルに変身する。その場パワーのレベルに応じたラウンドショットが撃てる。

▶サンダークロスもどき
サンダークロスに変身する。その場パワーのレベルに応じてオプションが装着される。

▶その場パワー
変身中の自機に応じてパワーアップ。変身していない時は分身にビックバイパーが装着。

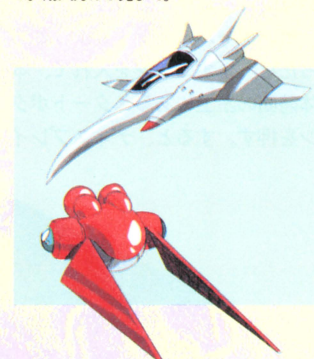
▶その場バリア
全方向からの攻撃を防ぐバリアが装着される。耐久力は3発まで。

シューティングスター & ブラックバイパー

▶オートオプション
ショットを連射するオプションが、自機の上下に1つずつ装着される。

▶ワイドブラスト
エネルギーをためて前方へ拡散発射する。ブラックパワーにより拡散方向が増える。

▶スパークレーザー
エネルギーをためて前方へ集中発射する。ブラックパワーにより照射時間が長くなる。

▶ブラックパワー
オートオプションやショットがパワーアップする。最大4段階まで。

▶サイコフィールド
全方向からの攻撃を防ぐバリアが装着される。耐久力は3発まで。

新登場の2機。どんな攻撃を見せてくれるかな?

ビデオゲームに飽きたら ピンボールにトライしてみよう!

100万人のピンボール入門講座

データイースト株編
「針球競技法 開眼の巻」より

インベーダーゲームが大ヒットするまで、ゲームセンターの王様はピンボールだった。

それから約20年の歳月が流れ、ゲームセンターはビデオゲームの王国になり、ピンボールは次々に姿を消していった。現在は一部の熱心なファンに支えられて、ゲームセンターの片隅でがんばっている、というのが実状である。

というわけで、過去の栄光をもう一度というわけではないが、もしビデオゲームに飽きたら、ピンボールにぜひトライしてもらおう、という本企画、100万人初心者のためのピンボール講座だ。

次号の本格的な実践編と併せて読んでもらい、ピンボールにもっと興味をもってもらおう!

スタートボタンを押そう

初めてピンボールをプレイする人が悩むことは、どこをどうすればゲームがスタートするのか、ということではないだろうか。

ピンボールにトライしようと思ったら、まずコインを入れて、本体前面の左上にあるスタートボタンを押す。すると、ディスプレイに“00”のスコア表示が出るので、それを確認してプランジャーを引き、ボールをプレイフィールドに打ち出そう。

プレイするのは、1人でも2人でもいい。普通は4人までプレイできるので、複数プレイの場合は、ディスプレイに表示されるクレジット数を確認して、プレイヤーの数だけスタートボタンを押そう。

ルールを覚えること

ピンボールには、機種ごとにさまざまなルールがある。このルールさえ覚えておけば、点数もアップするし、プレイも上達すること間違いなし。

データイーストは、独自のプレイングマニュアルを制作し、ゲームセンターで配布しているので、ぜひ入手してプレイに役立ててもらいたい。

ゲームセンターによってルール設定が異なる場合もあるので、そのつど注意したほうがいい。

揺らしというテクニック

ピンボールは、プレイヤーがボールを意識的に操作するため、台を多少揺らしてもいい、ということを覚えておくといい。

これこそピンボールの醍醐味、という人もいるくらいだ。

ただし、あまりにも無茶な揺らしをすると、ディスプレイ上にTILT(ティルト)という表示が出て、フリッパーが動かなくなり、そのボールは無効になる。

ティルトになる前に、警告として、DANGER(デインジャー)などの表示が出ることもある。

もし、ボールがプレイフィールド上のどこかにひっかかってしまったら、無理に台を揺らすとティルトになることがあるので、こうした場合は、店員さんを呼んでボールを取ってもらおう。

ボール検出機能(BSR=ボールサーチルーティーン)が働いて、ボールが自動的に取り出されることもあるが、これがだめなら店員さん頼みだ。

プレイ後に確認すること

プレイが終了すると、ディスプレイ上に数字が表示される。この数字とプレイヤーの得点の下2桁

ピンボールの顔ともいえるバックグラス。それぞれの台のテーマを表現していて、プレイヤーを楽しませてくれる。意外と見落としがちなのが、台の上に載せられたディスプレイだ。これも台ごとのテーマを表現したもので、凝った作りのものが多い。下にあるドットマトリクスディスプレイは、プレイヤーにプレイ上のいろいろな情報を知らせてくれる。最近はこのディスプレイを利用したビデオゲームがあるピンボールも多い。

ゲームセンターに行ったら、ピンボールのボディを注意して見てみよう。それぞれの台ごとに趣向を凝らしたデザインが施されていて、結構面白かったりする。また、台の傾斜の設定は、ゲームセンターによって微妙に違っているので、何軒か足を運び、好みの設定の台を探すのもいいだろう。

※基本的な名称だけを掲載。詳しくは「ザ・フーズ・トミー」プレイングマニュアルを。

の数字がMATCH（マッチ）すると、もう一度無料でプレイができる。帰る前に、ディスプレイを確認することを忘れないように。

ヒッティングの秘訣

フリッパーでボールを打つヒッティングは、「ピンボールここに極まる」というくらい重要なポイントである。

ヒッティングのコツは、勢いのある打球をいかに作るか、ということ。初めてプレイする人は、焦って早めにボールを打ちにいってしまうことが多い。

フリッパーを下げた状態から中途半端なポイントでヒットすると、勢いのないボールが打ち返されることになる。

一方ボールを手前に引きつけて、フリッパー先端のほうのポイントでヒットすると、勢いのあるボールが打ち返される。

この要領がわかったら、次は狙ったポイントを狙えるようにコントロールをつけたい。

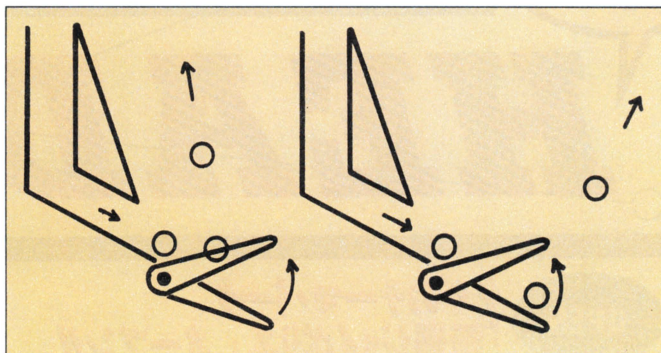
向かってきたボールをそのまま打ち返しても、最初のうちは当然狙いが外れることが多い。

そこで、まずはフリッパーを上げて、ボールを根元でいったん止めてみる。

これをホールディングというが、この状態からフリッパーを下げ、ボールを転がし、ヒットしてみる。

右上の左図のようにすぐさまヒットすれば、ボールを引っ張ることができ、右上の右図のように少し待ってからヒットすれば、ボールを流すことができる。

これを何度も練習してみると、次第にターゲット近くにボールが飛んでいくようになる。

ホールディングのみならず、自ずとボールにコントロールをつけられるようになるわけだ。

ボールを落とさないために

ピンボールは、すぐにボールが落ちてしまうので面白くない、という人も多い。

ボールが落ちるのは当たり前だが、落ちにくいようにプレイすることで、よりプレイにメリハリをつけることはできる。

まずは、基本ディフェンス。

フリッパーのどちらかを上げ、もう片方を下げる。この体勢で、ボールが来るのを待つ。これで臨機応変な対応が可能となるのだ。

初心者が知らず知らずのうちにやっているのが、両方のフリッパーを上げるダブルフリップだろう。

これをやると、フリッパー間の間隔が大きくなり、当然ボールがフリッパーからこぼれて下に落ちやすくなる。

ともかくボールを下に落とさないように、できるだけ長い時間プレイできるようになれば、ピンボールがさらに面白くなるはずだ。

詳しい紹介は次号ですることにして、今回は、あくまで基本的なことだけを列挙してみた。

ピンボールを楽しむためのテクニックには、実にさまざまなものがあり、それを実行するには、ビデオゲームのように指先だけでなく、体全体を使わなければならないものがある。ピンボールは、究極的な体感ゲーム、ということもいえるのではないか。

デジタルに騙されるな！

J.O.宍戸

ピンボール。この不思議なゲームの虜になる人は非常に少ない。しかし、一度はまると抜け出せない領域であることは確かだ。こうして文章を書いている今でも、無性にプレイしたくなる。こうなると、もうほとんど病気だ。「あそこのゲームセンターに新しい台が入ったらしいよ」と聞けば、多少遠くでも行ってしまう。ほんの少し前まではそうだった。

最近は忙しいため、実際にプレイする時間を取ることが難しい。そんな時耳にしたのが“ディスプレイ上でする仮想ピンボール”だった。ディスプレイ上で遊ぶことは目新しいことではない。10年も前からそういったソフトは発売されていた。しかしピンボールというマイナージャンルと、その球の動きの理不尽さが重なって、プレイする人はそう多くなかった。だが、今や“コンピュータは一家に一台”の時代。コンシューマ機やパソコンの置いてない家はほとんどない。ディスプレイに銀色の球が踊る。

プレイしたことがある人ならば分かるが、コンピュータ上で再現される球の動きはすべて計算によって成り立っている。そのため、なかなかランダム要素を取り入れられない。今まで発売されたコンピュータピンボールで1番の傑作といわれた「トリスタン」や「ルーニーラビリンス」でさえそうだった。ゲームセンターでピンボールをプレイすれば分かるが、ボールは2度と同じ動きをしない。それは、その日の天気によって台の傾き具合が微妙に変化したり、バネの伸縮率が変化したりするからだ。

ランダム要素を入れづらいということは、同じ位置から打てば必ず同じ軌跡をたどるということになる。ここに計算ですべてを処理しているコンピュータピンボールと、本物のピンボールの違いがある。どちらがいいかは言うまでもないが、計算だけでは本物のピンボールの球は制御できないことを蛇足ながらつけ加えておく。といいつつ、私も最近は本物についていけなくてね。修行する時間がほしいなとつくづく思う、冬のある日の午後、でした。ゲーセンに行きたい！

NEWS & INFORMATION CLIP

HEAD LINE

OPEN セガのテーマパーク「新潟ジョイポリス」オープン!!

セガの大型アミューズメント・テーマパークとしては国内で5番目の施設となる「新潟ジョイポリス」が、12月9日、新潟県新潟市にオープンしたぞ。営業総面積が6000平方メートル以上にも達する新潟ジョイポリスに設置されるのは、大型モーションランドシステム「VR-1」や、カートに搭乗してボールをぶつけ合う「マッドバズーカ」など、大型アトラクションだけで全11機種。それ以外にも体感ゲーム25台など、各種のアミューズメント・マシン計256台が設置されている。ちなみに、大型アトラクションが11機種も設置されているのは、各地のセガの大型施設の中でも最多なのだ。とくに、体感シミュレーター型アトラクション「アイマックス ライドフィルム」は、日本初公開。新潟ジョイポリスで体験しよう!!

「アイマックス モーションライドフィルム」を開発したのは、映画「ブレードランナー」などで特撮監督を務めたD・トランブル氏。

レッドとグリーン、2つのチームに分かれ、レーザーガンで対戦するエキサイティングなアトラクション、「Q-ZAR」もあるぞ。

9日に行われたオープニング・セレモニーのテープカットには、ソニックとテイルスの人気者2人もお目見え。ブラスバンドの演奏なんかもあって、とても華やかなムードで行われていたぞ。

大型アトラクションだけでも全11機種と、国内では最大規模の新潟ジョイポリスだけあって、正面のエントランスもドーン! と大きなカンジなのだ。

各種のアトラクションで遊んだ後は、お腹も減る、ってもんだよね。広大な新潟ジョイポリスの中にはファーストフードの「カフェ・ブランカ」をはじめ、イタリアン・レストランのカプリチョーザなど、計7店の飲食施設がある。これで何も心配せずに死ぬほど遊び狂ってくれ!

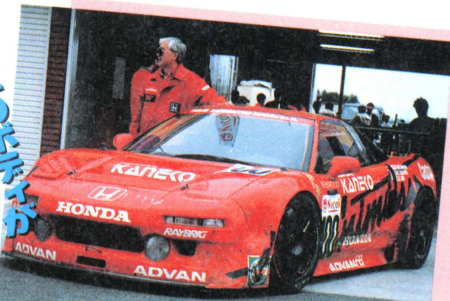
SALE 「全日本GT」スポンサーのカネコがガレージセール実施!

日本を代表するレースドライバー、高橋国光率いる〝チーム国光〟をスポンサードするなど、積極的にレース活動を展開しているカネコ。スーパーファミコンソフト「全日本GT選手権」でも知られる同社は、1月13〜15日までの3日間、東京・三鷹にある直営ゲームスポット「フロント・ロウ」で、様々なレース関連グッズを格安で販売する「チーム国光・チャリティーガレージセール」を開催するぞ。

同ガレージセールでは、まず13・14日の2日間、さまざまなレース関係のグッズが即売される予定だ。セール最終日の15日にはオークションも開催され、このオークションには、各種レースで実際に使用されたポルシェ、シビックなどのステアリングやバケットシートのほか、ビッグな目玉商品も登場する、とのことだぞ。

こいつはゲームファン、レースファンともに見逃せないね!!

入り口のフェラーリが、いかにもカネコさん、て感じ。

ボディの細かいキズが、本物の持つリアリティを感じさせるね。一部だけでも自分の部屋にほしい!

こちらはモニターの中で展開するGT選手権。やっぱり熱いです。

サーキットのNSXのサイドには、くっきりと〝KANEKO〟の6文字が……。

INTERNET エニックス、インターネットでゲーム作品コンテストを

エニックスが、インターネットを利用してコンピュータゲーム作品のコンテストを開催しているぞ。インターネットのホームページ上でコンテストの告知をするだけでなく、ネット上で登録フォームに登録することでＩＤナンバーも自動的に付与される。すでにコンテスト登録も開始されており、応募締め切りは今年の10月31日だ。全世界同時開催、ともいえる今回のコンテストで、どういった作品が飛び出すか、こいつは今から楽しみだね。

ホームページ上ではコンテスト情報だけでなく、エニックスの最新ソフト情報なども提供される予定。

グランプリー名には2000万円など、賞金総額は3400万円にのぼるぞ。

AWARD あの「通天閣」を生んだ"DEP"第3回めの贈賞式

映像・音楽・ゲームなどのジャンルでさまざまな才能を発掘しようと、ソニー・ミュージックエンターテインメントが行っている「デジタル・エンタテインメント・プログラム（DEP）」。第３回目となった「DEP'95」の優秀者がこのほど発表され、最優秀賞は東京都の大学生・笹原和也さんほか７人の〈笹原組〉によるCGムービー作品「スチール・ハート」に贈られた。今回発掘された才能がこれからどのように育っていくか、要注目だね。

〈笹原組〉代表の笹原さんは24歳。審査員たちもメンバー一同の若さに驚いていた。

入賞者は東京・青山の「Club DEP」を開発に使用できるぞ。

EVENT O.V.A化の「スーチーパイ」今度はコスプレ大会だ!

１月７日、東京・六本木で「スーチーパイ・コスプレ初め1996」と題するコスプレパーティーが行われたぞ。かないみかさん、松本梨香さんによるライブショーも開かれ、盛り上がった会場の模様は、ビデオ「クリアー・ザ・スーチーパイ」にダイジェスト収録される予定。

こーいうカワイイ女の子たちがいっぱい集まるなんて……こいつは正月から縁起がいいぞォ!!

START ゲーム会社ら16社により"CESA"が発足

コナミやカプコンなどゲームソフト業界の16社が集まり、コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（略称CESA）を発足させたぞ。各企業間の話し合いと相互交流を通じ、市場動向調査やソフトに関する権利保護の問題などを討議していこう、というのが設立の目的。18禁ソフトの規制問題なんかも話し合われるのかな。

設立会見には加盟16社がズラッと顔をそろえたぞ。

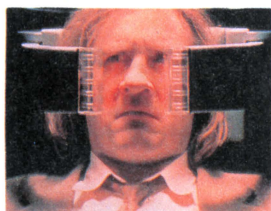
EVENT トイガンマニアの祭典 新春「ブラックホール」開催

「バーチャコップ２」など、アーケードでもガンシューティングが人気の中、１月14・15日の２日間、東京・浜松町の都立産業貿易センターで、モデルガンやエアーガンなど、トイガンマニアのフリーマーケット「ブラックホール」が開催されるぞ。個人ブースの〝ノミの市〟も、多数出店される予定だ。

えーっと、「バーチャコップ」のガーディアンなんかは置いてないかな……。（写真は前回のブラックホールのものです）。

Movie AGM オススメ新作情報

今月は、いま流行のサイコ・サスペンスものの最新作品を紹介するぞ。「FBＩ心理捜査官」など、一連の犯罪実録本がベストセラーとなる中で公開される、異常心理がテーマの映画。これは見に行くしかないね!!

脳外科の権威であり、連続殺人犯の異常心理に強い関心を持つマルク（G・ドパルデュー）は、人間の脳を分析し、他人と脳を入れ替えることを可能にする恐ろしいマシーンを開発した。そんな中、４人の女を惨殺したジト（D・ブルドン）に出会った彼は、絶好の実験チャンスとして自分と犯罪者の脳を入れ替える。その直後から、恐ろしい惨劇が……。リアルな映像が生む迫力のサスペンス作。

犯罪者の心理に魅入られて、心を入れ替えてしまうマルク

ザ・マシーン 私のなかの殺人者 （'94・仏独合作）

監督：フランソワ・デュペロン／出演：ジェラール・ドパルデュー、ディティエ・ブルドン、ナタリー・バイ　他／１月下旬銀座シネパトスにて公開

Book&Video

六人の冒険者

発売中

アスペクト
580円

「ウィザードリィ」でおなじみの作家６人が、それぞれのWIZ世界を書き綴った作品集。涙あり、ユーモアありの、ファン必読の短編集。

きゃんきゃんバニー①

発売中

ワニブックス
880円

あの〝きゃんバニ〟シリーズが、今度はノベルになって登場。七福神の１人〝スワティ〟と大学生〝耕平〟の、ちょっと？えっちなストーリー。

新ゲームデザイン

発売中

エニックス
1,000円

田尻智氏がデザインの発想、思考を名作ゲームを参考に解説。ゲームデザイナー志望者だけでなく、ゲームファンにもオススメの１冊。

沈黙の艦隊 ～THE SILENT SERVICE

発売中

バンダイビジュアル
12,800円(税別)

連載開始から７年、超大作コミックがアニメビデオになって登場。サンライズが作画担当、声優陣も豪華キャストと、制作者の熱意が感じられる作品。

バーチャファイター

今月のオススメ

レンタル中／タキ・コーポレーション

人気放映中の「バーチャファイター」がビデオ化決定。まずはレンタルが開始され、来年には販売も予定。レンタルビデオのVOL.1～2には、映像特典として声優さんとAM2研の鈴木裕氏の対談シーンが、セルビデオにはCGアニメーションによるスペシャルバージョンが追加される。ファン必見だ。

Crescendo 長沢ゆりか

今月のオススメ

発売中／キングレコード／3,000円

「もっと！ ときめきメモリアル」でご存じ〝ゆり姉〟のファーストアルバム。〝Dear〟がコンセプトになっており、彼女の大切にしたいことを、力強く優しい声で歌い上げている。自ら作詞、作曲を手掛けた曲もあり、このアルバムに対する熱意がとても感じられる。彼女が歌う〝カーペンターズ〟の名曲、〝Yesterday Once More〟も聴きどころの１つ。

Music

ストリートファイターZERO外伝 ～春麗旅立ちの章～

発売中

ビクターエンタテインメント
2,800円

17歳の春麗が大活躍する〝ストZERO〟ドラマCD。春麗の過去をもっと知りたいアナタにオススメ。もちろんリュウやケンも活躍する。初回特典のカレンダー付き。

SAMURAI SPIRITS 斬紅郎無双剣

発売中

サイトロン
1,500円

〝サムスピ斬紅郎〟のオリジナルゲームサウンドが発売。オーケストラバージョンとセットで、和・洋交互に楽しむのもいいかも。初回特典はキャラクターピクチャーCD。

ピクシーガーデン

発売中

NECアベニュー
2,800円

ファンタジー世界をパソコンに再現した、シミュレーションゲームのイメージアルバム。かわいい妖精のささやきと、優しい音楽に包まれた生活を貴方に……。

ナムコゲームサウンドエクスプレス Vol.27 X-DAY2

発売中

ビクターエンタテインメント
1,500円

内容、音楽ともに衝撃的だった「X-DAY」。前作より更に充実した〝2〟のオリジナルCDを待ち望んでいた人も多いはず。これで腰を下ろして(?)音楽が聴けるね。

魔法騎士レイアース オリジナル・ソングブック2

発売中

ポリグラム
3,000円

アニメに出演している声優陣が歌う、イメージソング・アルバム第２弾。全12曲ともに新曲で、声優ラインナップも作曲陣も、前作より更に充実している。

イメージアルバム イースV 失われた都ケフィン

発売中

キングレコード
1,800円

〝jdkBAND〟最新アルバム。オリジナルサウンドはもちろん、アレンジも３曲入っている。CDドラマのニーナ役、川菜翠さんのボーカル曲も聴き逃せないところ。

がんばれギンくん

発売中

サイトロン
1,500円

16個の変(?)なミニゲームでできている〝ギンくん〟。オリジナル曲のほかに、相棒のかえる〝ハムくん〟がDJになってアレンジ曲を紹介してくれる、愉快なCD。

魔女たちの眠り

発売中

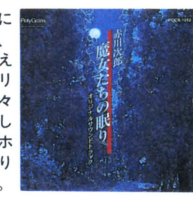
ポリグラム
2,500円

ホラーなゲームに物静かな音楽が、妙に不安さを与えてくれる。原曲をリミックスし、所々にSEまで挿入してあるという、ホラーファン至れり尽くせりの１枚。

ファルコムスペシャルBOX'96

発売中

キングレコード
6,800円
CD３枚組

「イースV」、「ブランディッシュ」のCDドラマの他、極秘新作や'95年未発表曲に加え、40ページものブックレット付きで、限定盤ときた！文句なし。

ロマンシング サ・ガ3

発売中

NTT出版
3,800円
CD３枚組

なんと全70曲!!〝ロマサガ3〟の魅力の１つ、オリジナルサウンドをとくとご賞味あれ。未公開のボーナストラックも入って、聴き応えありの３枚組です。

Consumer Players

アーケードゲーム移植情報
From Arcade To Consumer

ストリートファイターZERO

・セガサターン ・1月26日発売 ・対戦格闘アクション
・カプコン ・5,800円

ゲーセン泣かせなデキ栄えが、ファンも泣かせる完全移植!!

アーケードで好評を博した「ストリートファイターZERO」が早くもセガサターンで登場する。移植の早さに加え、そのデキは、まさに完全移植と呼べるもので、アーケードの感覚そのまま。

システム面では、一連のカプコンの格闘もので使用されているものが盛り込まれており、スーパーコンボやゼロカウンター、チェーンコンボといったシステムが、ハデかつ緊張感のある闘いを盛り上げている。

今回紹介したのはセガサターン版だが、プレイステーション版も発売中。どちらも完全移植の名にふさわしいデキだ。これはもう買うしかないぞ。

もちろんアーケードでできたことはお家でもできる。裏技もあるから、やり込んでみよう。

オープニングデモの、カッコイイリュウとケン。家でゆっくり見とれるのだ!!

ゼロカウンターをジョイスティックでなく、パッドで決めるのも味だよね。

男同士の真剣勝負に今、破れる……。

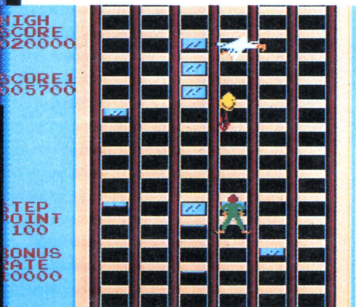
ニチブツアーケードクラシックス

・プレイステーション・日本物産・発売中・4,980円・オムニバス

ボクらはやっぱりコレがスキ!!

ニチブツこと日本物産の懐かしのゲームが楽しめるソフトがこれだ。入っているのは'80年から'81年にアーケードで一世を風靡した合体シューティング「ムーンクレスタ」、2本のレバー操作という変わった操作でビルを登っていく「クレイジークライマー」、配管工のトムが、水道管を食い荒らすネズミ達を避けつつ修復して水道管に水を通す「フリスキートム」の3本。プレイした人は少ないかもしれないが、名前くらいは聞いたことがあるんじゃないかな。さらに、ロケテストでしかプレイできず、お蔵入りになったゲームも3本入っているぞ。

ゲーム選択画面。6つもあるから、迷うところだね。

合体に失敗して悔しい思いをした人も多いだろう。その緊迫感が、よみがえるぜ!!

マジカルドロップ

・プレイステーション・データイースト・1月13日発売・5,800円・パズル

リアルになったボク達を愛してね♥

画面上から迫ってくるドロップをいったん手元に吸い寄せて、また投げて、色を揃えていくというシステムが目新しいマジカルドロップ」が、家庭用ゲーム機に移植された。プレイステーション版とセガサターン版(発売中)があるが、プレイモードの追加と、可愛らしいキャラクター達が美しいCGに一新されているのが特徴だ。

落ちものとはまた違った連鎖が楽しめるので、友達との対戦プレイも熱くなれるぞ。

新ハード移植の際に、CGキャラに描き替えられた。

「かんがえモード」に100問以上の問題も追加されて、もうハマるハマる。

新春スペシャル読者

●応募のきまり●

本誌に付いているアンケートハガキに必要事項を記入して、お送り下さい。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは1月29日当日消印有効(募集期間が少し短くなっています。ご注意下さい)。当選者発表は本誌4月号(2月29日発売)にて行います。なお、発表から2カ月たっても賞品が届かない場合は、お手数ですが編集部までご連絡下さい。

①「バーチャファイター」カレンダー

提供：セガ

モニターの中でしか見れなかったあの美麗CGが、今度はいつでも飾っておけるカレンダーに。気になる"3"の新キャラを予感させるCGもあるぞ。

5名

②「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」'96年オリジナルカレンダー

提供：SNK

10名

SNK特製、"KOF'95"オリジナルカレンダー。なんと全て描き下ろし。イラストと写真の合成がすごくマッチしていて、とてもカッコイイ!! これをなんと10名にどーんとプレゼント。

③「スーパーリアル麻雀グラフィティ」卓上カレンダー

提供：セタ

コンパクトで、予定なども書き込める実用的なデザイン。非売品だから、ここでGETしておこう!!

15名

④「ファイティングバイパーズ」Tシャツ

提供：セガ

キャラクターのアーマーのパーツが並んだ、シンプルなデザインが魅力的。このレアなアイテムを、5名に。

5名

⑤サイトロン特製おたのしみ福袋

提供：サイトロン

サイトロンから、気っぷよく福袋がプレゼントされるぞ。中身は全部微妙に違うから、何がくるかはお楽しみ!!

3名

⑥「超人学園ゴウカイザー」ネオジオCDソフト&ポスター

提供：テクノスジャパン

創刊号のとは別バージョンのポスターと、ネオジオCDソフトをセットで5名様に！ 期待の"ネオジオCDZ"で早くプレイしてみたいね。

5名

⑦「神凰拳」キャラクターイラスト

ザウルス初の本格格闘アクション「神凰拳」の、キャラクターイラストセットを3名に。美しいカラーイラストは、一見の価値あり!!

3名

提供：ザウルス

⑧「ファイティングバイパーズ」ポストカードセット

提供：セガ

"バイパーズ"ファンなら、持っておきたいポストカードセット。今回はなんと30名にプレゼントしちゃうぞ。コレは確率が高い？

30名

⑨ビングの文具セット

ビングのロゴが入った伝言クリップとクリップケース、テープカッターの実用3点セットを5名に。

提供：ビング

5名

⑩「マーブルスーパーヒーローズ」Tシャツ

ファンにはたまらないMSH Tシャツ。プリントもしっかりしてて、着心地もグー。

3名

提供：フーガ

⑪「麻雀同級生スペシャル」テレカ

提供：メイクソフトウェア

10名

かわいい彼女たちを、今度はテレカであげちゃう。使うのはもったいないよね。

プレゼント!!

質問テレフォン

03-5642-8403

平日の午後4時～6時まで ゲームのヒントや裏技などにはお答えできません

⑫「サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣」ポスター

提供：SNK

5名

B全判の、でっかいポスター。覇王丸をずっと眺めていたいあなたにオススメの一枚。部屋を離れられなくなりそう?

⑬「バーチャファイター2」ぬいぐるみキーホルダーセット

1名

すごくかわいい!! 2Pキャラ(デュラルは別)がとっても凝ってる!! この無表情さがたまらんです。

提供：セガ

⑭「バーチャファイター」ポスター

10名

提供：セガ

大好評放映中アニメ「バーチャファイター」。その告知ポスターを10名に。ビデオも出るから、そっちもチェック!!

⑮「レイブレーサー」下敷

提供：ビクターエンタテインメント

10名

「ナムコサウンドエクスプレスフェア」が全国で、1/31まで開催されてるのはもう知ってるよね。期間中にCDを買った人先着！万名に下敷きがプレゼントされるぞ。今回は特別にご提供頂きました。

⑯「ファイティングバイパーズ」ポスター

FIGHTING VIPERS

10名

君はあのでっかい〝サンマン〟を何度も見ただろう!! 君もサンマン燃え〜!!

提供：セガ

⑰「闘神伝」アンソロジーコミック

提供：ソフトバンク

5名

弊社初のアンソロジーコミック。絵的にもギャグ的にもかなり高レベルな作品ぞろいだ。ことぶきつかさ氏のカラーイラストは必見だぞ!!

⑱「プリンセスメーカー」単行本

提供：ワニブックス

サターンやプレイステーション、SFCなど、いろんな機種に移植されている絶大な人気の〝プリメ〟のノベルを5名に。

5名

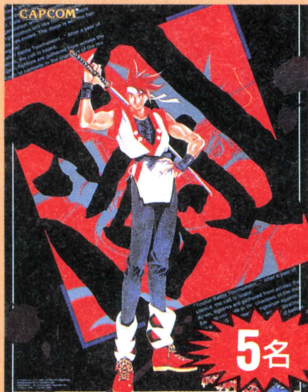
⑲「電脳戦機バーチャロン」ポスター

10名

提供：セガ

〝バーチャロン〟販促用ポスター。ゲームに熱く燃え、家では静かに見とれるのが吉。

⑳「闘神伝2」ポスター

提供：カプコン

5名

闘神伝Tシャツのプリント文字を下地にした、エイジの独壇場(?)ポスターを5名に。

㉑「スーパーリアル麻雀グラフィティ」ポスター

10名

最後はこのポスター。迷うもよし、品の数だけ本を買うもよし(?)

提供：セタ

創刊2号読者プレゼント当選者発表

①「レイブレーサー」ポスター&ポップ
北海道・吉川勇三、長野県・長田裕子、東京都・光永浩司、埼玉県・阿部学、埼玉県・渡辺勉、大阪府・山崎洋輔、愛知県・米田こずゑ、山口県・山川健太郎、福岡県・西村精展、沖縄県・松浦英樹

②「FIGHTERS HISTORY」溝口スポーツタオル
岩手県・斉藤篤志、群馬県・高橋輝久、千葉県・大西貴子、埼玉県・山本美紀、東京都・稲垣彰人、三重県・氷谷昌史、愛知県・沓名準二、愛知県・印藤紀子、兵庫県・張徳一、岡山県・山崎政志

③「ダブルドラゴン」ゴールドメダルネックレス
福井県・江守光隆、千葉県・渡邊栄一郎、東京都・光田圭吾、東京都・岩浪正志、静岡県・大古田渉

④「ドリフトアウト'94」Tシャツ
秋田県・原田勝彦、高知県・長崎好紀、福岡県・柴田洋一

⑤カプコン新作Tシャツセット
栃木県・近藤靖子、京都府・山田進之介、宮崎県・岡部充

⑥ガーディアンガレージキット
東京都・竹内一晋

⑦「ハイパーリアクション」設定資料集
山梨県・小池克博、愛知県・板垣英徳

⑧「スーパー競馬2」SFCソフト
埼玉県・新明祐一郎、東京都・川本智恵美、大阪府・中本若葉、大阪府・山本恭代

⑨ミニゲーム基板「ドットリクン」
北海道・富樫敦司、宮城県・佐久間光晴、新潟県・藤田博、福島県・大島吏永、千葉県・桑原武史、東京都・伊藤勝利、静岡県・岡本晋、静岡県・由比藤康、岐阜県・尾上匡、大阪府・明福真紀

⑩SNKチーム紳介ステッカーセット
茨城県・高野義明、京都府・本郷篤史、京都府・南雅彦

⑪「豪血寺外伝」ポスター&「豪血寺2」ポップ
新潟県・島倉享佑、長野県・佐藤雄嗣、千葉県・梶原猛、千葉県・菅野望、東京都・元岡亮、和歌山県・山崎陽子、愛知県・出口賢次、高知県・山下芳環子、高知県・辻貴子、熊本県・岡本武

⑫「ダライアス外伝」クリアファイル
鳥取県・飯田浩之、岡山県・大取伸一、北海道・阿部寿至、東京都・大坪徹、青森県・葛西和歌子、東京都・貝森治生、埼玉県・奥山文雄、山形県・菅原純、神奈川県・荒木美知子、大阪府・平井孝尚

(※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。)

愛と青春のプリント倶楽部

ウィンターバージョンも登場してますます元気な「プリント倶楽部」。一度撮ったらもうやめられないね。

第3回

連続写真活劇

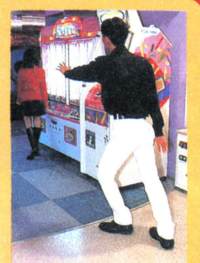
小畑くんの恋

エピソード③

前回までのあらすじ

ある日、小畑くんは「プリント倶楽部」で遊ぶ女のコに恋心を抱いてしまった。熱い想いを彼女に伝えるため、街をさまよい歩く小畑くん。念願の彼女との再会を果たすが……。

僕とつきあって下さい

はい

失敗は許されなかった。初めて会った時の誤解を解くためにも、僕の気持ちを伝えなければ……。小畑くんはうわずる声で告白した。
「僕とつきあって下さい」
「はい」
愛の天使はあっけないほど簡単に、小畑くんの胸を射抜いた。

クラクラッ

プリプリッ

それまで、ゲーム以外に楽しみのなかった小畑くんにとって、彼女との日々はまるで夢の中のようだった。2人はいつもプリクラのある場所で幸せな時間を過ごした。

そんなある日

2人の出会いから3カ月が過ぎようとしていた頃。小畑くんは以前から気になっていたことを彼女にたずねた。
「どうして僕たちはいつもプリクラなのかな？」
「なんでそんなこと聞くの？」
「だって君はいつもプリクラ、プリクラって」
「いいわ、教えてあげる。私の秘密」
「秘密？」
「私……、プリクラの妖精なの……。」
「ぁ？」

彼女は自分の正体を明かすと、静かにプリクラの横に立った。小畑くんは動揺を隠せずに、ただ呆然と彼女を見つめるだけだった。
「なにかの冗談に違いない」
小畑くんは鼓動が激しくなるのを感じた。

彼女が小さな声で別れを告げると、その姿は跡形もなく消えた。あまりに突然な別れに自分を見失ってしまった小畑くん。地に膝をつき、遙か天を仰ぐ彼の側には、1台のプリクラがたたずんでいた。

謎は深まるばかり……

イベントもプリクラッ!!

さる11月18日（土）・19日（日）の2日間、渋谷は109前の特設ブースにて、「プリント倶楽部」のイベントが開催された。初日には「プリント倶楽部」のポスターなどでおなじみの制服向上委員会も登場。

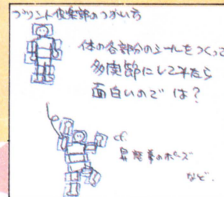
会場は彼女たちを待ちかまえていたカメラ小僧たちとイベント参加者が入りまじり、大変な盛り上がりをみせた。当日、撮影はもちろん無料。豪華景品のあたるフォトコンテストや活用講座など、盛り沢山の内容だったぞ。

本誌編集Kもフォトコンテストの審査員として参加させてもらった。

イベント当日109スクエアはご覧のとおり。道行く人も飛び入り参加していた。

渋谷の女のコにも大人気のプリクラ。

お便りもプリクラッ!!

今回は、神奈川県在住の増田さんが考えたプリクラの遊び方を紹介しよう。体のパーツごとに撮影して組み合わせる、ということらしいけど、今度はぜひ作品も送ってね。あて先は、

〒103　東京都中央区日本橋浜町
3－27－6　平田ビル2F
ソフトバンク株式会社
アーケードゲームマガジン編集部
「愛と青春のプリント倶楽部」係

楽しい遊び方を考えてくれた人には豪血寺シリーズでおなじみの村田蓮爾氏描き下ろしシールをプレゼントするぞ！

SEN KYU
戦球
SPIシステム
第2弾!
堂々新登場!
選択キャラクターは8人
乱入・対戦、バッチリO.K!!
だれをえらぶ?
1P
2P
NEXT
CPU
21668
連鎖解放記念!!
※画面写真は開発中のものです。
SPIシステムとは
CPU性能が約2倍にUP
(当社「雷電II」比)!
同時発色数も4倍にパワーアップ
(当社「雷電II」比)!
有限会社セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1
TEL.03-3238-9169 FAX.03-3238-9187
Magazine
1996年2月1日発行(毎月1回1日発行)
発行人/橋本五郎 編集人/和田 裕
電話 営業/03-5642-8100 編集/03-5642-8402
(本体価格476円)
Printed in Japan
T1065813060497
雑誌65813-06